

A COMUNIDADE METÁLICA PORTUGUESA NO CIBERESPAÇO. DA COMUNIDADE FÍSICA À COMUNIDADE ONLINE

Humberto Luís Rodrigues da Silva

**Dissertação
de Mestrado em Ciências da Comunicação,
Especialização em Cultura Contemporânea e Novas
Tecnologias**

SETEMBRO DE 2010



Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção
do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, realizada
sob a orientação científica de Jorge Martins Rosa e José Alberto Simões

Aos meus pais.

AGRADECIMENTOS

Aos Professores Jorge Martins Rosa e José. A. Simões pela disponibilidade em arriscar aceitar um tema praticamente inexistente no meio académico português e ajudarem a “enfiá-lo” numa tese de Ciências da Comunicação.

Aos administradores, moderadores e utilizadores do fórum *Metal Underground* pela sua disponibilidade e participação incondicionais, indispensáveis para a realização desta tese, assim como a todos os verdadeiros irmãos do *metal* que desde 1986, aquando o meu baptismo de fogo, me têm acompanhado *offline* e *online*, em bares, concertos e ciberespaço na viagem pela música e que são a principal razão de ser desta monografia.

Ao Miguel Marques da Silva, ao “Dico” e ao Tiago de Lemos Peixoto, pelas opiniões, sugestões e bibliografia, nesta demanda musical e académica.

À Associação APOIAR pela disponibilidade e compreensão ao longo de todo o mestrado

À Clara Alves, pela sua paciência e compreensão.

A COMUNIDADE METÁLICA PORTUGUESA NO CIBERESPAÇO.

DA COMUNIDADE FÍSICA À COMUNIDADE ONLINE

THE PORTUGUESE METAL COMMUNITY IN CYBERSPACE: FROM THE PHYSICAL COMMUNITY TO THE ONLINE COMMUNITY

HUMBERTO LUÍS RODRIGUES DA SILVA

PALAVRAS-CHAVE: Internet; ciberespaço; comunidades, *heavy metal*

KEYWORDS: Internet; cyberspace; communities; heavy metal

RESUMO:

No mundo das Comunicações Mediadas por Computador (CMC) a humanidade achou-se de repente um permanente contacto global consigo própria. Esse advento tecnológico tem consequências humanas e sociais que tomam contornos muito mais definidos na era da Internet.

Um dos pressupostos sociais da humanidade está na sua tendência natural para criar comunidades. Entre as novas comunidades criadas exclusivamente na Internet e aquelas que sempre existiram ao longo da história haverá semelhanças e diferenças. Esta tese pretende analisar uma comunidade que se criou fora no meio Internet e que, gradual e naturalmente se viu envolvida pelo mundo da CMC, estando hoje completamente embebida nesta nova realidade cibernética. A denominada comunidade metálica, uma tribo urbana cujo mínimo denominador comum é o gosto pelo estilo alternativo de rock, *heavy metal*. Pretende-se saber como é que essa comunidade passou a interagir no ciberespaço e que paradigmas foram ou não alterados na raiz da comunidade e entre os seus membros.

ABSTRACT:

In the world of computer-mediated communications (CMC) humanity suddenly found itself in a global constant contact with itself. In this advent of technology, there are human and social consequences, taking a more defined shape in the Internet era

One of the social assumptions of humanity is in its natural tendency to create communities. Among the new communities built exclusively on the Internet and those that have always existed throughout history there will be similarities and differences. This thesis aims to analyze a community that was created outside the Internet and through that, gradually and naturally became involved in the world of CMC, but is now fully steeped in this new cyber reality. The so-called metal community, an urban tribe whose lowest common denominator is a taste for the style of alternative rock, heavy metal. We pretend to know how this community came to interact in cyberspace and wich paradigms have been altered, or not, at the root of the community and among its members.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	7
1. AS COMUNIDADES HUMANAS	9
1.1. Comunidades, Cenas, Tribos e Subcultura Musical	10
1.2. As Origens do <i>Heavy Metal</i>	17
1.3. O <i>Heavy Metal</i> em Portugal	20
2. A RUPTURA TECNOLÓGICA E A CIBERCULTURA	28
2.1. O Ciberespaço.....	34
2.2. As Comunidades Virtuais	38
3. O <i>METAL ONLINE</i>	47
3.1. Os Fóruns de <i>Metal</i> Nacionais.....	49
3.2. Os “ <i>Netaleiros</i> ”	51
CONCLUSÃO:	
A Libertação do Indivíduo na Rede.....	63
BIBLIOGRAFIA	70
ANEXOS	74

INTRODUÇÃO

Entre as novas comunidades criadas exclusivamente na Internet e aquelas que sempre existiram ao longo da história haverá semelhanças e diferenças. O que importa analisar neste trabalho é como é que uma dessas comunidades passou a interagir no ciberespaço. No caso irei analisar uma comunidade que se criou fora no meio Internet e que gradual e naturalmente se viu envolvida pelo mundo da Comunicação Mediada por Computador (CMC), estando hoje completamente embebida na rede: a denominada comunidade metálica, uma tribo urbana cujo denominador comum é o gosto pelo estilo alternativo de *rock*, o *heavy metal*.

Sendo membro desta comunidade há 20 anos, pelo simples facto de ter sido a partir dessa altura que comecei a ouvir esse tipo de música e a falar disso com outros que também o faziam, sendo também músico, *blogger*, internauta e qualquer outro rótulo que me cabimente nestes dois vectores (comunidade metálica e ciberespaço), penso ter sido a escolha óbvia para abordar este tema no trabalho proposto para esta dissertação. Em 1984, a data do primeiro concerto internacional de *heavy metal* em Portugal, as comunidades virtuais reduziam-se a uma elite académica e militar, enquanto o *heavy metal* estava na sua força vital enquanto música e enquanto foco de interesse formador de tribos urbanas.

O problema que proponho é o seguinte: será que esta comunidade, outrora centrada em sítios físicos, alternativos (bares, locais de concertos), com a comunicação baseada em *media* independentes (*fanzines*, edições próprias), ao ser absorvida pelo *hyper-media* que é a Internet, passou a ter a sua “base” de operações no ciberespaço? Que traços identificadores e práticas se mantiveram ou se alteraram com essa mudança de «local»?

Para responder a estas questões centrarei a minha análise na maior comunidade metálica *online* em Portugal, o fórum de discussão *Metal Underground* (<http://www.metalunderground.org>), que analisarei como ferramenta de encontro e debate daqueles que partilham o gosto por este estilo musical. Aí foi criado um tópico para a partilha de impressões, onde, desde os “metaleiros” mais antigos, que se juntaram à comunidade antes do advento da Internet, até aos mais recentes, que descobriram a música única e exclusivamente por causa da Internet, e foi aí que se sentiram parte de

uma comunidade, puderam trocar impressões sobre o assunto. Não se passa que o *heavy metal* em Portugal não tenha acompanhado desde o início o surgimento da Internet, assim como o seu surgimento no ciberespaço se tenha dado apenas nos fóruns. Está presente desde os primórdios da Internet como qualquer outra faceta do mundo *offline* esteve desde então. Não é no entanto o objectivo deste trabalho fazer uma história da presença da comunidade metálica na Internet.

A questão que proponho analisar mais concretamente nesta pesquisa a seguinte: que paradigmas de comunicação e interactividade se alteraram no seio da comunidade metálica na sua presença no ciberespaço? Manteve-se viva *offline* ou migrou completamente para o ciberespaço, estando lá completamente sediada? A hipótese que formulo e a premissa a partir da qual iniciarei a análise é que houve uma fusão das duas possibilidades. Houve uma alteração nos paradigmas de interacção e comunicação na comunidade metálica tradicional, mas isso não a anulou, destruiu ou substitui. Actualizou-a, *offline* e *online*.

1. AS COMUNIDADES HUMANAS.

A comunidade, assim como a definição do dicionário fixa a palavra, é a qualidade daquilo que é comum, é uma agremiação de indivíduos. Em última análise é o “lugar onde vivem esses indivíduos agremiados”. Desde o início dos tempos que o homem, enquanto animal social, tende a reunir-se em grupos que, através de algo que partilha em comum, forma comunidades. Podemos aqui utilizar a fixação clássica de Ferdinand Tönnies¹, que afirma que “as vontades dos seres humanos interagem de formas muito variadas” (Tönnies, 2001: 17), sendo que cada relação deste género pressupõe um equilíbrio entre a individualidade e a diversidade, baseado num encorajamento mútuo e a partilha dos fardos e das conquistas. A relação em si que daí emerge, que se pode considerar como tendo uma existência real e orgânica, é a própria essência da comunidade (*Idem, ibidem*).

As comunidades originais e as mais óbvias são as comunidades geográficas. As comunidades locais são aquelas que reúnem a comunhão das pessoas que partilham um mesmo espaço físico e à volta do qual se identificam. Tönnies divide assim este tipo de comunhão em três comunidades. Comunidades de *sangue* que se formam pela proximidade física, as comunidades de *lugar* e finalmente as comunidades de *espírito*, que unem os homens ao nível do pensamento consciente (Tönnies, 2001: 26-27). São estes três tipos de comunidade, *sangue*, *lugar* e *espírito* que fazem uma comunidade humana ao seu nível mais puro. Pode-se concluir portanto que, “onde quer que os seres humanos estejam ligados em conjunto organicamente, pela sua tendência e consentimento mútuo, a comunidade, de um tipo ou de outro, existe.” (*Idem, ibidem*)

A inevitabilidade da partilha de algo que achamos comum com outros nossos semelhantes constrói quase que naturalmente um conjunto, grupo, rede de pessoas e interesses que se reúnem à volta desse conceito como se de um campo gravítico se tratasse. Dentro dessas comunidades, cada um dos indivíduos que a compõe terá as suas

¹ “The wills of human beings interact in many different ways. Every such relationship is reciprocal—on the one side active or assertive, on the other passive or acquiescent. These interactions are such of a kind that they tend either to support the mental and physical well-being of the other party or to destroy them. (...) Every relationship of this kind involves some kind of balance between unity and diversity. This consists of mutual encouragement and the sharing of burdens and achievements (...)” (Tönnies, 2001:17)

próprias vicissitudes. Cada pessoa é um elemento único, com uma vivência própria daquilo que aprecia, do como se contextualiza, do modo como se embebe no ambiente que o rodeia. No entanto, o campo gravítico do interesse que se acha comum leva a que esses indivíduos se aproximem a um sistema comum, um campo de asteróides humanos que se agregam à volta do planeta interesse. Achamos aqui o equilíbrio entre a individualidade e a diversidade de que Tönnies fala. Os interesses mais latos ou os elementos mais generalizados levam a formar também mais comunidades gerais. Uma pequena aldeia é uma comunidade de pessoas que se agregam pelo facto de pertencerem todos à mesma zona geográfica. De um modo mais estrito, dentro dessa comunidade mais abrangente, outros interesses menos comuns podem surgir. Formam-se então centros gravíticos à volta desses interesses mais comuns. Assim formam-se as mais diversas comunidades de interesses. Vicissitudes e interesses esses que se são diferenciados de uns, são comuns a outros. Apesar de a primeira comunidade de um grupo de pessoas ser a física, dentro desse grupo de pessoas podemos encontrar outras características a partir das quais essas pessoas comungam. Uma ideologia política, um passatempo, uma forma de arte em que participem ou simplesmente apreciem. Num sentido lato, e usando a análise de Tönnies, “comunidade” poder-se-á aplicar a tudo o que se possa partilhar entre um determinado grupo de pessoas.

1.1. Comunidades, Cenas, Tribos e Subcultura Musical.

O conceito que aqui escolhemos analisar é o de comunidade musical. A saber, o género de comunidade que é criada através de um gosto comum de um determinado tipo de música. Originalmente podemos encontrar comunidades musicais que estão naturalmente enraizadas numa determinada região por razões históricas e geográficas, pela própria origem do género musical. A comunidade jazzística em Nova Orleães pode-se enquadrar no seguinte:

“presumes a population group whose composition is relatively stable – according to a wide range of sociological variables – and whose involvement in music takes the form of an ongoing exploration of one or more musical idioms, said to be rooted within a geographically specific historical heritage.” (Straw, 1991: 468).

Will Straw quer aqui diferenciar “comunidade musical” de “cena musical”, onde podemos enquadrar o *heavy metal*:

“in contrast, is that cultural space in which a range of cultural practices coexist, interacting with each other, within a variety of processes of differentiation, and according to widely varying trajectories of change and cross-fertilization”
(Straw 1991: 468)

Esta análise de Straw define comunidade a partir dos princípios geográficos e de “sangue” que podemos encontrar nas definições seminais de Tönnies. É uma comunidade cultural que se define pela música. Os habitantes de Nova Orleães podem-se identificar através da música originária da sua região, mesmo que não a apreciem. A comunidade jazzística está entrelaçada com a região onde nasceu e com toda a sua história, cultura e imaginário geográfico, mais não seja pela origem histórica da escravidão de onde surgiu o *blues*.

A noção de “cena musical” pressupõe mais uma comunidade de músicos que forma um género específico mas que não tem uma ligação profunda com a origem do som. Straw diferencia comunidade de cena na medida em que a primeira, enquanto presa à geografia, promove uma continuidade cultural e histórica, enquanto a cena, pela sua hibridação, promove uma ruptura (Straw, 1991: 469). No entanto esta ruptura não anula a comunidade na sua essência, a partir do momento em que da cena nasce uma continuidade que, como tentarei demonstrar, não depende de fixações culturais ou geográficas, e por isso limitadas. Straw adianta-nos essa possibilidade quando pretende que as “cenas musicais urbanas” se tenham enraizado de tal forma que da ruptura tenha surgido continuidade, sendo que por sua vez, ao criar-se por exemplo uma comunidade internacional do *heavy metal*, podemos achar subdivisões geográficas de ruptura dentro do estilo, criando “cenas” musicais como é o caso da Segunda Vaga do *Black Metal*, onde se opera uma ruptura com a tradição, ruptura essa que surge num espaço geográfico específico².

² Entre um 1988 e 1990 um grupo de adolescentes noruegueses de Oslo fascinados pela primeira vertentes do *Black Metal*, pelas ideologias satânicas, pela mitologia dos livros de Tolkien e essencialmente bastante conscientes do folclore do seu país formaram um círculo de interesses que pretendia levar toda esta parafrenália estética mais além. Fãs de Venom, Bathory (bandas seminais inglesas do movimento da primeira vaga do *Black Metal*) e de outras bandas do género sentiam que tinham de sair do marasmo estético em que parte destas bandas-choque acabavam por cair. Assim, a segunda vaga do *metal* negro forma-se essencialmente em torno das figuras de Øystein Aarseth

Por a sua natureza à partida estar dependente de um conceito abstracto que é um género musical, como vimos, as comunidades musicais, apesar de as podermos localizar geograficamente, adquirem características específicas nas comunidades locais. Por exemplo podemos considerar as comunidades das pequenas aldeias e vilas, quando a especificidade cultural da música as baliza nesse espaço geográfico. Essas comunidades têm uma origem que depende da proximidade física das pessoas. Se determinadas comunidades, que não dependem de uma comunhão física (gostar de *heavy metal* vs. morar na mesma região), começam por reunir-se fisicamente é porque originalmente procuramos o que nos é próximo. Existem comunidades metálicas locais mas que o são por serem comunidades que partilham o gosto pelo *metal* e que depois se reúnem num determinado local e não porque o *heavy metal* é originário daquele determinado local. A comunidade não se esgota naquele espaço físico como por exemplo se esgotaria numa comunidade de habitantes de determinada região. Mesmo que existam comunidades regionais fora do seu espaço geográfico, como as chamadas “casas regionais”, caso da “Casa do Alentejo” em Lisboa, essas comunidades têm em comum a sua origem cultural geográfica única. A essência que caracteriza a comunidade metaleira não depende do sítio onde está mas sim da música que ouve, independentemente de podermos balizar geograficamente a origem do estilo. A música, enquanto arte universal, ultrapassa as barreiras geográficas e qualquer pessoa, originária de qualquer parte do mundo, pode sentir-se como membro dessa comunidade.

Se por acaso o objecto é comumente partilhado por um determinado grupo de indivíduos é porque não há outra forma de partilhar essa preferência. Isto é algo que pela sua especificidade se pode enquadrar dentro de conceitos mais restritos como subcultura ou neotribo, classificações recorrentes nos estudos sociais, especialmente a partir das definições fixadas pela escola de Birmingham.

(Euronymus), Per Yngve Ohlin (Dead) e Varg Vikernes (Count Grishnackh) e das bandas que formaram e participaram, Mayhem e Burzum. Euronymus começou o seu círculo de Black Metal ao fundar uma editora (DeathLike Silence Records) e uma loja de discos independentes onde poderiam controlar a sua visão da música, da arte e do mundo. A cena norueguesa caracterizou-se pelo extremar de uma estética e sonoridade *punk* com os *riffs* mais pesados dos Venom e Celtic Frost, produções caseiras dos seus álbuns e pela adopção de pinturas corporais denominadas *corpse paint* e pela militância anti-cristã que levou ao queimar de igrejas históricas na Noruega e a assassinatos entre os seus membros. (Moynihan e Söderlind, 1998)

“According to the CCCS, the deviant behaviour of such youth cultures or ‘subcultures’ had to be understood as the collective reaction of youth themselves, or rather working-class youth, to structural changes taking place in British post-war society.” (Bennet, 1999: 599)

Estas duas definições, subcultura e neotribo, típicas da escola de Birmingham, podiam perfeitamente aplicar-se ao grupo de jovens que povoavam os locais específicos onde se reuniam, dentro de uma cultura mais vasta (por exemplo, a sociedade portuguesa). Ao olhar para a estética visual de determinados grupos, as suas preferências específicas e os seus comportamentos desviantes, a música que ouviam acabava por ser secundária para a cultura dominante. Independentemente de ouvirem *punk*, *grunge* ou gótico, todos estes adolescentes estavam na franja, de modo igual e todas as subculturas e neotribos estavam ao mesmo nível. Admitamos, nesta fase preliminar da análise, o conceito mais lato de subcultura para esta comunidade alternativa, primeiro porque está inserida necessariamente uma cultura mais vasta e porque essencialmente é enquanto minoria cultural que ela eventualmente se vai libertar na rede. Este tipo de comunidades alternativas (outro conceito que podemos aplicar) identificava-se, então, através de uma subcultura, um grupo de indivíduos que se destaca não normativamente a partir das suas preferências comuns, relativamente à “norma”³:

“Subcultures are a group of people that are in some way represented as non-normative and/or marginal through their particular interests and practices, through their particular interests and practices, through what they are, what they do and where they do it” (Gelder, 2005: 1).

A comunidade metálica criou uma série de rituais e regras de convivência que permitiram destacar-se da norma. Esses rituais eram correlatos necessários da

³ Neste sentido a comunidade metálica e o estilo musical que a caracteriza não se apresenta como algo contra a norma ou como uma contracultura directamente contestatária radical. Embora extremo e alternativo na sua origem o que é facto é que, inseridos na cultura mãe que aqui podemos considerar a indústria musical, entraram logo directos para a tabela de vendas. O *metal*, embora na franja e com características contestatárias e de ruptura, está absolutamente embebida na indústria musical, apesar de socialmente estar à margem. Mas os Beatles também eram vistos “de lado” pela sociedade *mainstream* e são o maior fenómeno pop do século XX. A contracultura existe nas subdivisões do *metal*, como é o caso do *black metal* norueguês que opera uma ruptura crítica, violenta e militante. Mas o próprio *black metal* é já uma subcultura dentro de outra subcultura e talvez atinja a intensidade e a intencionalidade de uma contracultura que o *metal*, no seu geral, não atinge.

identificação do indivíduo para com a sua comunidade, contrapondo-se à cultura dominante. Esse contraponto confundia-se muitas vezes com a rebeldia da juventude, fazendo com que esta comunidade musical fosse apenas mais uma tribo urbana, com uma estética própria, e assim era vista quer internamente quer externamente. Antes de mais, e sem nos entretecermos no funcionamento interno da comunidade metálica, ela era vista como um conjunto de rapazes e raparigas que se vestiam de determinada maneira, reuniam-se em determinados sítios, frequentavam determinados tipos de concertos que passavam um tipo específico de música. Neste sentido, a subcultura do *heavy metal* não é diferente, para um leigo, da subcultura do *punk* ou do gótico. Todas estas subculturas, organizadas em neotribos, partem de uma rebeldia da juventude, de uma ruptura com a cultura dominante. Como separar então os “metaleiros” dos “*punks*” e dos “góticos”? Essencialmente a partir da música e, se quisermos, do interesse comercial dessa mesma música. Ao passo que o *punk* sempre teve na sua origem fortes influências sociais e de intervenção, mantendo virtualmente inalterado o seu estilo musical, (*rock* cru, básico, acelerado com letras anti-sistema) a ruptura do *heavy metal* é dada essencialmente a nível estético-musical relativamente aos seus antecessores, o *rock* e o *blues*.

Todas as formas de música e subgéneros que o metal criou foram dadas por uma ruptura relativamente à estrutura musical. Mais rápido, mais pesado, mais agressivo (*speed-metal*, *thrash-metal*, *death-metal*, *grind-core*), ou no sentido inverso, mais lento, mais arrastado, mais negro (*doom-metal*, *gothic-metal*, *stoner-metal*, *depressive suicidal Black Metal*, etc.). Ao passo que o *punk* tinha uma única temática nas suas letras, não há uma única temática ou ideologia adjacente ao metal. Desde a fantasia guerreira de Tolkien (Led Zeppelin) passando pelas inevitáveis questões sociais (Exodus ou Overkill), fortes influências satânicas (Slayer ou Deicide) ou mitologia nórdica ou grega (Manowar) até novelas de terror (King Diamond), a temática do *heavy metal* vai de uma ponta à outra do espectro dos assuntos tratados nas suas letras. Na sua forma mais radical, quer sonora, estética ou ideológica, é que podemos encontrar um subgénero puramente militante, que é a segunda vaga do *Black Metal*, com origens na Noruega, cujo som e estética vai muito buscar ao *punk*, substituindo a temática social pela temática satânica levada ao extremo.

O facto de ter sido um estilo que pegou de estaca nas tabelas de venda logo de início (Christe, 2005: 23), e através de sucessos consistentes ao longo dos anos, fez com que o *mainstream* fosse dando atenção ao metal. No entanto, as rupturas para formas de música mais extrema e menos *radio friendly* fizeram com que, apesar de o estilo ser eminente na indústria musical, a sua presença pelos *media mainstream* seja tão intermitente quanto uma banda que se intitule de metal apareça a vender álbuns (caso mais evidente, Metallica). A grande parte das bandas de metal não aparece com regularidade nas tabelas de vendas. Independentemente da questão musical, o fã de *metal* sempre respondeu a determinados rituais e uniformes, que o pode fazer caber entre as outras neotribos ou subculturas. Daí podermos também classificar os fãs de *heavy metal* como uma “neotribo”. Esta outra definição ajuda a estruturar os fãs e seguidores do estilo dentro da massificação cultural.

Este tipo de subculturas ou neotribos pretende destacar-se da cultura de massas, procurando uma voz mais individual que tende a ser anulada pelas comunidades globais, mais estandardizadas, cuja lógica primária é a de “produção e consumo, anulando a individualidade no processo” (Gelder, 2005: 6) A comunidade metálica, através da sua estética visual e sonora, movia-se num mundo à parte, num grupo mais restrito de indivíduos, numa procura de individualidade, fora da massificação de processos culturais.⁴

No entanto, devido ao propósito do tema analisado (comunidades virtuais vs. comunidades reais) irei continuar a adaptar o termo comunidade metálica, já que não existe o termo “cena virtual”. Em última análise, a “cena” musical não existe *online* porque no ciberespaço não está limitada a espaços geográficos, formatada por barreiras físicas, históricas ou culturais que formatem ou ajam como catalisador de uma ruptura

⁴ Isso não impede que tenha sido dentro do *metal* que tenha surgido um dos maiores fenómenos musicais da indústria, como é o caso dos Metallica. Banda proeminente da cena *thrash* da Bay Area de São Francisco atingiu seis platinas em 20 anos com o álbum tipicamente de *thrash* agressivo *Master of Puppets* (<http://tiny.cc/riaamasters>). Foi no entanto com a mudança para o produtor Bob Rock no álbum homónimo, vulgarmente conhecido por *Black Album* que os Metallica chegaram ao nível de uma Madonna com 15 platinas (<http://tiny.cc/riaablack>). Este é um álbum que quebra com a sonoridade mais agressiva e complexa dos Metallica e introduz duas baladas e canções mais *rock* do que *metal*. Entre os fãs foi um choque mas também foi o que permitiu abrir o mundo à sonoridade metálica, pois ao vivo nunca deixaram de tocar os seus clássicos *thrash*. Os Metallica abriram-se a um outro público como nenhuma outra banda de *metal* se tinha aberto. Acabaram por ganhar o primeiro “Best Metal Performance” em 1990 dos prémios Grammy, numa altura em que a indústria se começou a abrir ao género.

musical. Pelo menos no *heavy metal*. Ainda não foi inventado o conceito de *cybermetal* no sentido de subgénero musical. No entanto a comunidade virtual é hoje uma realidade e o que se pretende demonstrar neste trabalho é que é lá, no ciberespaço, que grande parte das “cenas” se encontram, em rede, através dos fóruns, grupos de discussão, redes de blogues, páginas do *MySpace* ou no *Facebook*, e que, embora não substituindo, potenciam e apoiam a existência da comunidade *offline*.

A produção musical prolifera, as bandas surgem, gravam e editam, física ou virtualmente os seus produtos a um ritmo praticamente diário com um *feedback* imediato da comunidade em qualquer parte do mundo. Se foi um marco para o *metal* nacional ter passado pela primeira vez na MTV, no programa *Headbangers Ball*, através da banda de *death metal* Sacred Sin, com o *videoclip* “Dark Side”, em 1994, quebrando assim as barreiras geográficas globalmente pela primeira vez através de um golpe quase de sorte, hoje é muito mais fácil para uma banda gravar um álbum e dar-se a conhecer ao mundo metálico. Mesmo sem nunca ter passado no mais famoso programa de metal da televisão, bandas como The Firstborn são reconhecidas⁵ entre a comunidade internacional através de uma promoção eficaz feita no *MySpace* e na distribuição de amostras do seu trabalho por blogues, *fanzines*, imprensa electrónica, com dezenas de críticas que são lidas, comentadas e distribuídas na rede comunitária do ciberespaço.

Embora até aos anos 90 do século XX pudéssemos identificar esta franja comunitária na sociedade como uma subcultura e como uma neotribo, porque se definia através de comportamentos desviantes, estéticas alternativas, paralelas ao *mainstream*, com rituais específicos que se inseriam no contexto histórico e físico onde estavam, quando a comunidade surge *online* e passa a estar presente no ciberespaço essa presença parte de pressupostos diferentes. O “lugar” onde reside não pertence a um local físico que se possa dividir em subculturas ou tribos que se destaquem da cultura *mainstream*. O ciberespaço é um sítio equalizador que une de igual modo todas as “cenas”. O ciberespaço deixa de estar dependente de um lugar histórico e de condicionantes físicas e culturais. A este conceito fundamental voltaremos mais tarde.

Para já, e para escolher uma nomenclatura definitiva no que a este trabalho específico diz respeito, referir-me-ei a “comunidade” para me referir aos fãs, músicos,

⁵ Reviews ao album “The Noble search” de The Firstborn:
<http://www.MySpace.com/unclenchedfists/blog>

estruturas de comunicação e partilha deste estilo musical. Essa comunidade, hoje, estando *online* ultrapassa as fronteiras de uma divisão subcultural ou de neotribo e abarca uma estrutura global de fãs, produtores, criadores, músicos, organizadores, *media*, que tanto podem responder aos preceitos redutores da subcultura ou neotribo metálica, como não. Sediada na rede, e com a interação feita em tempo real, permanente, sem condicionalismos, a comunidade efectiva-se também permanentemente e em tempo real. É essa possibilidade que se pretende abordar com esse trabalho. Analisemos então que tipo de comunidade é esta, a do *heavy metal*.

1.2. As Origens do *Heavy Metal*.

Heavy metal é um estilo de música que surge em meados dos anos 70 que se caracteriza e difere do *rock* e *blues* tradicionais, de onde vai retirar a estrutura rítmica, melódica e harmónica, por ser um estilo mais agressivo, rápido e negro do que o restante que se produzia na altura. Guitarras mais distorcidas, bateria mais rápida e marcante causam um impacto directo nos ouvintes da altura. A expressão *heavy metal* surge pela primeira vez, directamente aliada à música, na letra da música “Born to be Wild” dos *rockers* Steppenwolf “*I like smoke and lightning, Heavy metal thunder*” (1968) e foi a expressão usada para começar a identificar o estilo de música que se podia ouvir nos álbuns seminais de Black Sabbath, uma banda dos subúrbios industriais de Birmingham, que iniciou o movimento *heavy metal* juntamente com Led Zeppelin e Deep Purple. A expressão *heavy metal* é também uma referência literária retirada do romance de 1964, Nova Express, de William S. Burroughs, e repescada pelo crítico e defensor dos Black Sabbath, Lester Bangs, nas suas críticas musicais. A personagem Uranium Willy, literalmente, “o Rapaz do Metal Pesado” foi a referência usada para a música dos Black Sabbath. Juntamente com o verso dos Steppenwolf, as duas expressões colaram ao estilo musical (Christe, 2005: 26).

Esta cena musical inglesa operou uma ruptura estética sonora, destacando-se do *rock* e do *blues* mais clássicos, de bandas como os Rolling Stones ou Genesis, suas conterrâneas e contemporâneas, quer lírica, quer musical e sonoramente. Foram bandas que experimentaram a fusão do *blues* e *rock and roll* em soluções rítmicas, harmónicas e melódicas mais rápidas, extremas e experimentalistas. Aquelas que são, mais ou

menos consensualmente, consideradas as primeiras bandas de *heavy metal*, Led Zeppelin e Black Sabbath, situam-se num passo mais à frente. Tocavam mais rápido, mais pesado, mais alto do que as outras. Ian Christie considera que esse rompimento se deu num momento de ruptura da indústria com o *rock* clássico dos Stones e dos Beatles. É quando quatro pessoas morrem num concerto dos Rolling Stones em Dezembro de 1969 que logo a seguir, em 1970 os Black Sabbath chegam ao topo das tabelas de vendas, exactamente quando os Beatles se desagregam e Jimmi Hendrix e Janis Joplin morrem de *overdose* (Christie, 2005: 23). Coincidência ou não, o som do *flower power* estava no fim e era altura de entrar em cena algo diferente.

Do peso e da agressividade, da ruptura operada nesse ambiente decadente industrial através da criatividade desses músicos, surgiu um estilo musical que rapidamente agregou em comunidades os seus fãs. Inicialmente pela identificação dos próprios fãs que surgem na área geográfica, mas que depois depressa se disseminou por várias cenas pelo mundo, com uma quantidade de bandas seminais em vários estilos, que começaram a aparecer primeiramente no mundo anglo-saxónico. A primeira “cena” metálica pós-Black Sabbath/Led Zeppelin surge com a chamada “New Wave of British Heavy Metal” (NWOBHM), onde bandas como Judas Priest e Iron Maiden lideravam o estilo. A congénere *glam* e *hard n’ heavy* mais comercial e “leve” surge nos Estados Unidos com Kiss e Van Halen, ao passo que bandas como Mötörhead e Venom se destacam por fusões com a crueza do *punk*, mais rápido e agressivo e menos melódico. À medida que esta comunidade de gostos e partilhas de um movimento musical se espalhava pelo mundo, inúmeros subgéneros surgiam de rupturas estéticas, criando uma série de cenas locais. *The San Francisco Bay Area Thrash*, com bandas como Metallica e Exodus, formava uma comunidade metálica específica, centrada à volta da sua área geográfica e com sonoridades próprias, ou então, o exemplo maior da ruptura causada por uma “cena”, com o movimento do *Black Metal* norueguês, que surge com toda a sua força nos anos 90, numa radicalização estética, sonora e ideológica como nunca tinha surgido na comunidade metálica, através de bandas como Mayhem e Dark Throne. Estas “cenas”, apesar de locais, surgiram dentro de uma estrutura comunitária cuja união se dava através de uma ténue rede de comunicação. Imprensa especializada, editoras, distribuidoras e *fanzines* que interligavam estas “cenas” com a troca de sons e influências faziam surgir sobre a égide de uma única expressão uma variedade de cenas geográficas a partir de um conceito universal: *heavy metal*. À medida que certas “cenas

musicais” dentro do *heavy metal* se iam fixando e de uma forma ou de outra amenizando ou tornando-se mais comerciais, existia sempre algures dentro da comunidade onde surgia uma outra ruptura. O *thrash* é uma resposta ao *glam*, *hair* e *pop metal* e toda a comercialização do estilo nos Estados Unidos nos anos 80, o *Black Metal* é a respectiva resposta europeia a uma certa paródia das temáticas obscuras por parte de bandas como Venom e Mercyful Fate. O *Black Metal* norueguês estava decidido a trazer seriedade do satanismo de volta ao metal. Cada “cena” do *metal* é a resposta aos fãs, sempre ávidos de mudança e fractura, criando assim uma comunidade mais eclética e universal, no entanto estratificada e dividida dentro de si, embora debaixo de uma mesma identificação abrangente. Dentro desta comunidade de interesse, que aqui ultrapassa a limitação de “cena musical”, existiam as bandas, as estruturas e os fãs. Na distinção de Straw podemos encontrar a diferenciação entre a origem de um estilo musical mais enraizado e outro mais de fusão e ruptura, e como a partir daí se formou a comunidade. A estrutura criada pelas bandas seminais de *heavy metal* foi suficiente para que o estilo se enraizasse e se espalhasse pelo mundo, e assim criasse uma comunidade de onde amiúde surgem várias “cenais”.

Apesar de o estilo ser agressivo e rebelde, e na franja dos estilos musicais o *heavy metal* nunca foi algo completamente ostracizado ou mesmo levado a brincar. Os *media mainstream* nunca deixaram de uma maneira ou de outra de dar atenção e até trazer para a ribalta, mesmo nos seus primórdios, as notícias do estilo. Embora nunca verdadeiramente globalizado, sempre houve entre os *key players* a noção de que este estilo musical sempre teria algo a dizer. Em 1988 um artigo de fundo do *New York Times* anunciava o *heavy metal* como um estilo emergente, que reunia os fãs unidos à sua volta e que estava para ficar:

“HEAVY METAL HAS LONG BEEN ROCK’S RUDE underbelly, scorned by adult tastemakers while it’s beloved by fans; by now, it is the entrenched music of young America, especially white male suburban teen-agers. As other pop fashions come and go, the formulas of heavy metal endure: Drums crash, guitars blare, singers cackle and howl, lyrics breach taboos. True to rock-and-roll tradition, it is music whose sound and fury annoy parents as much as they rally the kids; true to an era in which popular music’s audience has become increasingly fragmented, it has grown ever more extreme and isolated. (...) In the taxonomy of popular music, heavy metal is a major subspecies of hard-rock – the breed with less syncopation,

less blues, more showmanship and more brute force. (...) It is music that has been shaped equally in America and England, and has long since spread across Europe and Japan.

“It’s the biggest growth area in music right now,” says Bob Krasnow, chairman of Elektra/Asylum/ Nonesuch Records.” (Pareless, 1988: *online*)⁶

É este estilo emergente, a sua estrutura, os seus fãs, que podemos classificar como a comunidade *offline* e que existe praticamente desde o primeiro momento em que os Black Sabbath ou os Led Zeppelin editaram um álbum, alguém os ouviu e assistiu ao seu primeiro concerto e a partir daí partilhou essa música através de programas de rádio, discos emprestados, artigos em jornais. Portugal não é excepção, e rapidamente as terras lusitanas conheceram os sons extremos das guitarras distorcidas e das baterias aceleradas.

1.3. O *Heavy Metal* em Portugal.

Será difícil no contexto específico desta tese tentar balizar com precisão o início da comunidade metálica em Portugal. Ela confunde-se com a história da música *rock* em Portugal, e para tentarmos descobrir qual foi o primeiro concerto de uma banda de *metal* portuguesa teríamos que reportar a toda a imprensa especializada de música e fanzines de *heavy metal* editadas desde os primórdios, o que faria deste um trabalho sobre a história do *metal* em Portugal.

Para efeitos cronológicos da materialização da comunidade metálica em Portugal, é mais fácil definirmos uma data onde pela primeira vez a comunidade global do *heavy metal* entrou em contacto com a realidade metálica portuguesa. Esteve para acontecer em Cascais, no Cascais Jazz Festival em 1973 pelas mãos dos Black Sabbath⁷, mas quis o destino cancelar essas datas aos pioneiros do *metal* na sua primeira presença por terras portuguesas. Assim teve de adiar-se 11 anos esse baptismo de fogo. Pelo menos, assim como a conhecemos em sua plena força, tal qual é reconhecida na notícia do primeiro concerto dos Iron Maiden em Portugal, em 1984, esse é o ano da entrada da comunidade

⁶ <http://www.nytimes.com/1988/07/10/magazine/heavy-metal-weighty-words.html>

⁷ Cf. <http://www.black-sabbath.com/tourdates/1973/index.html>

internacional *do heavy metal* em Portugal. Existe ainda um concerto da seminal banda da NWOBHM, Diamond Head, no mesmo ano, cerca de quatro meses antes, no pavilhão do Belenenses, mas os Iron Maiden eram a banda líder do movimento, e foi assim que foi reconhecido pela imprensa e pelos fãs⁸.

Estamos aqui a inferir que um concerto de uma banda de *metal* e tudo o que isso envolve é o ritual supremo da materialização da comunidade. Esta materialização inicia-se no entanto ainda antes, na audição de programas de rádio que arriscavam passar este tipo de som, como por exemplo o importante “Lança-Chamas”⁹ de António Sérgio, que ia para o ar na Rádio Comercial nos anos 80 e terminava nos encontros nos locais típicos, a saber, bares ou tascas que passavam as bandas que agregavam a comunidade, sendo um dos locais mais emblemáticos o Gingão, no Bairro Alto. Aliás, o programa de rádio de António Sérgio foi o primeiro agregador e impulsionador da força da comunidade. Apesar de desde os anos 80 existirem rádios amadoras, locais e piratas com programas dedicados ao *metal*, foi António Sérgio um dos maiores pioneiros na divulgação dos sons alternativos, isto porque estava inserido numa rádio *mainstream*. O programa “Lança-Chamas” foi uma lança da subcultura metálica na cultura dominante. Durante aproximadamente sete anos, aos sábados à tarde¹⁰, durante duas horas, António Sérgio debitava Iron Maiden, Manowar, Napalm Death e Metallica para quem sintonizasse a Rádio Comercial. Muitos dos discos passados nessas rádios eram-no através de troca e empréstimo de fãs¹¹. Começava a disseminação do som que haveria de formar uma comunidade em crescendo, paralelamente ao próprio crescimento do *heavy metal* na indústria musical. Um exemplo de como a comunidade metálica se unia de modo mais ou menos visível e com mais ou menos impacto está nas cartas de protesto enviadas à direcção da Rádio Comercial quando esta decidiu reduzir o horário do programa de duas para uma hora. Em 1991 a comunidade metálica fez ouvir a sua força

⁸ cf. Artigo da revista *Musica & Som* de Outubro de 1984. Ver anexo 1.

⁹ <http://viva80s.blogspot.com/2009/11/lanca-chamas-radio-comercial.html>

¹⁰ “Nas ondas do éter, António Sérgio vai para o ar aos Sábados à tarde com o célebre Lança Chamas. À volta do programa ergue-se imediatamente um pequeno culto, Paulo Fernandes e Gustavo Vidal são dois dos principais impulsionadores. A Comercial tenta cortar o programa por duas vezes, mas é inundado de cartas.” (Jornal *Blitz*, 26-12-2000)

¹¹ cf. tópico acerca do programa “Lança Chamas” em <http://irmandademetalica.forumeiros.com/memorias-fl9/lanca-chamas-t433-30.htm>

através do envio de centenas de cartas iradas que acabaram por surtir o efeito desejado. Um pequeno vislumbre da força e importância desta franja cultural que conseguia o seu espaço próprio à tona de um oceano *mainstream*. Com 231 assinaturas a comunidade metálica consegue mexer na grelha de uma rádio nacional, o que por si só é um feito¹².

No entanto, para além destes programas semanais, de eventuais artigos na imprensa especializada, pouco mais haveria de unificador na comunidade metálica portuguesa a não ser as *fanzines*, as reuniões em bares e a ida aos concertos. A comunidade mantinha-se enquanto subcultura e era como subcultura que se destacava.

“Por alguns momentos, o desencanto, as crises de adolescência, as contradições e contrariedades quotidianas, transfiguravam-se num registo sonoro explosivo impregnado de poder, energia e puro prazer. O poder de acreditar que, ainda que não os conhecesse e porventura nunca viesse a conhecer, existiam outros no mundo com quem partilhava o desconforto, a insegurança e a desconfiança em relação às convenções sociais, mas sobretudo, que eles possuíam o dom de transformar esse universo emotivo, constrangedor e subalterno em descargas de energia decibélica que proclamavam o poder e as virtudes da dissidência.”

(Marques da Silva, 2006: 11)

Esta citação da tese de mestrado de Marques da Silva, ele próprio um membro da comunidade, define com alguma precisão o que é um fã de *metal* e as razões pelas quais ele ouve a música que ouve. Este desvio subcultural estava essencialmente confinado a tribos urbanas ou pequenas comunidades localizadas nas franjas da sociedade portuguesa. A rebeldia batalhava contra o *mainstream* em bolsas de indivíduos dos subúrbios ou, num exemplo mais radical, do interior do país, onde se destacavam e ao mesmo tempo eram ostracizados.

A pertença à comunidade metálica deste restrito grupo de *headbangers* nacionais é feita num dos vértices mais afastados das comunidades, sendo a principal razão desse afastamento, neste caso específico, a distância geográfica, ao invés, por exemplo, dos membros que nasceram a ouvir música em plena periferia urbana, no coração metaleiro da Margem Sul, membros estes mais próximos da acção e da interactividade com a restante comunidade do que quem vivia em Viseu.

¹²

cf. Recorte de *fanzine Warning*, anexo 2.

“Em Viseu, cidade tradicionalmente hostil a tendências mais alternativas, o número de fãs era reduzido, e regra geral, partilhavam entre si, mais que a melomania, relações de proximidade e amizade. Este contexto debilitava o arraigado sentimento sectário *tribal* e permitia agregar elementos de várias *tribos* que comungavam na dissidência do corpo social *normal*. *Punks, Gothics, Rockers, Hardcore Skaters* e, claro, *Metalheads* coexistiam confinados a umas quantas tabernas e bares da cidade que, não obstante não pertencerem ao *apparatus* subcultural, delimitavam o espaço físico e social disponível”. (Marques da Silva, 2006:20)

O facto de estarem geograficamente afastados das zonas mais centrais, e assim menos próximos dos sítios habituais da comunidade, não implicava que se considerassem menos metaleiros. Mas neste caso unia-os mais uns aos outros o espaço físico e não tanto um sentimento de pertencerem a uma comunidade global, embora o fizessem.

A interactividade entre os membros desta comunidade passava depois pelo fenómeno do *tape trading*, onde um dos membros da comunidade comprava um álbum em vinil que depois gravava em cassette, que por sua vez era gravado e regravado e passava de mão em mão, até criar uma espécie de rede de cassetes pirateadas, algo que se pode considerar o primórdio da partilha de música em redes *p2p*¹³ que hoje temos.

Este é um dos princípios da consolidação de uma comunidade: a comunicação. Grupos de amigos, não mais do que 10, 20 pessoas que trocavam entre si as cassetes, ouviam os programas de rádio, frequentavam alguns bares e reuniam-se em concertos. Estas 10 ou 20 pessoas ligavam-se a outras 10 ou 20 nos bares ou concertos, sempre na contingência desse espaço-tempo limitado, e assim construíram a rede comunitária possível.

Para combater essa limitação de uma subcultura ostracizada pelos grandes meios de comunicação, criaram-se redes de interacção alternativas, aquilo que se conhecia por

¹³ *p2p* é a abreviatura que se vulgarizou para denominar as aplicações de trocas de ficheiro que usam a arquitectura *peer-to-peer* (entre pares) e que permite a partilha de ficheiros através de um protocolo descentralizado onde cada terminal tem parte de um ficheiro partilhado que outro terminal vai buscar para completar esse ficheiro. A rede Napster, aqui falada, é a mais conhecida pelo caso Metallica. Hoje em dia é o site PirateBay (www.piratebay.org) que está em destaque.

*fanzines*¹⁴, boletins informativos que passavam de mão em mão, feitos à máquina e à mão, fotocopiados e que mantinham a comunidade unida com esforço, sempre no limite.

“Em torno dos segmentos mais extremos da subcultura desenvolveram-se, anos antes da vulgarização da Internet, redes comunicacionais alternativas através das quais fluíam mercadorias e informação suficientes para contraditar a exclusão institucional e manter a ideia de participação activa numa identidade e comunidade afectiva. (...) O constrangimento que se fazia sentir nos meios de comunicação *Mainstream* colmatava-se com o desenvolvimento de redes comunicacionais *Underground* que asseguravam a manutenção e o contacto entre os agentes subculturais, assim como, o fluxo de informação e mercadoria. O *tape-trading*, literalmente, a troca e gravação de registos de fita magnética, era, portanto, uma prática vital para a satisfação da crescente necessidade de conhecer novas bandas, novos álbuns e novos fãs. As trocas realizavam-se, tanto no seio das relações de proximidade, quanto a nível nacional ou mesmo internacional. De todo modo, a alienação de intermediários e mediadores convencionais e o carácter, eminentemente, inter-subjectivo destas redes relacionais, promoviam a consolidação de uma identidade partilhada e uma comunidade afectiva.” (Marques da Silva, 2006: 12, 13)

Era no entanto uma presença intermitente com a materialização dependente da uma rede de encontros face-a-face que terminava no momento em que cada um ia para casa. Por sua vez, as reportagens na imprensa *mainstream* variavam das entrevistas mais ou menos abrangentes e neutras¹⁵ até reportagens que mascaravam artigos de opinião nada abonatórios para as bandas e os seus fãs¹⁶. Apesar de Iron Maiden, aqui usado como exemplo através dos recortes, ser uma banda reconhecida internacionalmente, a sua música era vista como barulhenta e repetitiva. Para além da distância e as limitações geográficas, que não ajudavam a uma materialização efectiva, a comunidade, quando tinha atenção dos *media*, arriscava-se a ser vista como um conjunto de adolescentes que ouve barulho e as bandas que o tocam, simples alimento para essa rebeldia. Para compensar esta intermitência da atenção e critérios editorial dos *media* principais, as

¹⁴ http://pt.wikipedia.org/wiki/Fanzine#Fanzines_em_Portugal

¹⁵ CF. Artigo sobre o primeiro concerto de Iron Maiden em Portugal (Anexo 1)

¹⁶ cf. Artigo sobre o segundo concerto de Iron Maiden (Anexo 3)

notícias da comunidade circulavam através das *fanzines*, que eram enviadas por correio, guardadas religiosamente e partilhadas entre os membros. Esta era a forma como a comunicação entre pares era realizada, para que se pudesse ter alguma notícia imparcial, ou pelo menos não viciada pelas ideias pré-concebidas dos *media mainstream* acerca das novidades da comunidade e das bandas.

Apesar de essa disseminação ser feita dum modo rudimentar, a comunidade conseguia de uma forma ou de outra manter-se unida. Era identificada essencialmente também pelos sítios de reunião e pela sua estética. Os concertos de *metal* e os bares habituais onde a música de fundo eram o íman que atraía a turba negra e rebelde que ali se sentia integrada em algo maior; eram a principal força agregadora da comunidade.

No entanto, como vimos, e apesar de a comunidade metálica, na sua origem, estar centrada nos subúrbios industriais ingleses, e após isso ter formado várias “cenas” musicais por todo o lado, a comunidade metálica nunca foi uma comunidade limitada geograficamente *per se*. O *metal* como estilo de música universal sempre extravasou fronteiras geográficas. As bandas e influências sempre vieram de todo o mundo (Inglaterra, Estados Unidos, Alemanha, Suécia). O que se passava é que, limitados pela dificuldade de acesso à informação, os metaleiros juntavam-se em pequenos grupos e redes em que ultrapassavam as limitações geográficas através dos seus meios limitados do *tape trading* e *fanzines*. Os seus pressupostos estéticos mantinham-nos nas franjas sociais. Se ouvir *metal* era em si um acto rebelde, pertencer à comunidade metálica era um acto universal de rebeldia que ultrapassava fronteiras. Ao contrário das comunidades tradicionais onde o encontro face-a-face era o princípio pelo qual elas se uniam, a comunidade metálica tinha, para além dos encontros face-a-face, na audição da sua música a materialização da sua globalidade. Um metaleiro em Trás-os-Montes, Portugal sabia que fazia parte da mesma comunidade de um metaleiro de Wichita, Texas ou Oslo, Noruega. A pertença à comunidade metálica nunca dependeu verdadeiramente de um encontro físico. É-se metaleiro a partir do momento em que se ouvem os primeiros acordes da “Aces High” de Iron Maiden, quer se esteja num quarto na Margem Sul ou numa sala de concertos em Londres. À comunidade apenas lhe faltava a estrutura *mainstream* para se manter actualizada e em contacto e via-se obrigada a sobreviver com a sua própria rede de contactos e informação. Com a Internet e as ferramentas do

ciberespaço, tornou-se numa rede efectiva que tornou mais eficaz a sua efectivação física.

“O mercado editorial nacional *heavy metal* era, praticamente, inexistente e distribuição das edições estrangeiras localizava-se, sobretudo, nas grandes cidades, designadamente, nas Discotecas Bimotor em Lisboa e no Porto. No restante território este género permanecia ostracizado e ignorado pelas principais lojas do mercado discográfico. Para um número considerável de fãs, o acesso aos discos e ao *merchandise* impunha a deslocação e mobilidade geográfica.” (Marques da Silva, 2006: 13)

O grande sentimento de união desta comunidade foi feito em parte pelo amor à camisola que permitiu, pela simples paixão da música, manter à tona da sobrevivência uma subcultura sempre ostracizada pela sociedade e amiúde pela indústria musical em que, mesmo à distância, um forte sentimento de presença era mantido, mesmo sem as novas formas de CMC. A presença dos membros da comunidade era dada pela certeza de que havia mais alguém que partilhava os mesmos gostos, confirmada a espaços pelos encontros nos bares e concertos e pelo *feedback* dos leitores e ouvintes nas *zines* e programas de rádio, o que fez com que mesmo os membros desta comunidade, mesmo mais afastados e sem grande contacto com a realidade mais activa da cidade, conseguisse construir uma comunidade baseada apenas na música.

Estávamos então na presença de uma comunidade que se efectivava com força nos espaços físicos dos bares, lojas de discos e concertos, e que se mantinha unida através dessa rede de comunicação alternativa. Por mais que existissem grupos de indivíduos que ouviam a mesma música em diferentes sítios geográficos, por mais que existisse um sentimento de pertença a qualquer coisa, haveria sempre a necessidade de uma reunião e da presença desses indivíduos para a comunidade sentir em tempo real que estava viva. Podemos dizer que quanto mais afastadas estavam as pessoas do centro dos centros mais importantes das comunidade, mais afastado estava o membro do que se passava. Por isso a frágil rede de partilha de eventos e notícias era alimentada à força de braços e improviso.

Podemos ver o exemplo de uma típica *fanzine* de *heavy metal* onde o autor se oferece para gravar para *cassetes*, de forma profissional, CD e vinil para quem “não

ache piada a pagar três contos e tal”¹⁷. A própria *fanzine* era uma recolha de material informativo das principais revistas da especialidade que não tinham distribuição generalista em Portugal.

Durante muitos anos a *fanzine* foi a força agregadora da comunidade. Uma rede de distribuição amadora, *underground*, que, qual *Avante!*, transportava de mão em mão as notícias da comunidade. Esta estrutura comunitária de bares, concertos, programas de rádio, *fanzines* e *tape trading* manteve-se na sua forma de comunicação de um-para-muitos até ao advento da tecnologia e do ciberespaço. Os fãs de *metal* sempre dependeram das intermitências dos *media* generalistas e da força braçal da sua própria rede comunitária para materializarem as suas preferências sem cederem à cultura *mainstream*. Para cada “cedência” era necessário dizer à comunidade que centenas de outras bandas estavam a produzir *metal* de qualidade antes das bandas que passam para o *mainstream* e se diluírem na grande máquina comercial, e passar rapidamente ao esquecimento, quer entre a comunidade, quer entre o próprio *mainstream*. Preso entre a fraca estrutura de comunicação da comunidade e a “perda de personalidade” das bandas que se tornavam mais comerciais, o *metal* balançava entre a obscuridade e a despersonalização. A alteração deste movimento dá-se a partir do advento de uma ferramenta tecnológica que quase tudo alterou: a Internet.

¹⁷

cf. Fanzine *Warning* de 17 de Agosto de 1991. Ver anexo 2.

2. A RUPTURA TECNOLÓGICA E A CIBERCULTURA.

Antes de passarmos à transição propriamente dita desta comunidade humana para o ciberespaço, façamos uma breve retrospectiva do impacto da tecnologia e do advento da cibercultura na humanidade. A preocupação do impacto da tecnologia na humanidade não é nova. É aliás tão velha quanto cada uma das evoluções tecnológicas. A cada salto tecnológico aparecem tantos profetas da desgraça como profetas da salvação. No entanto, os medos das alterações radicais na natureza, sociedade e princípios básicos da humanidade sempre foram aqueles que mais atenções atraíram. O fantasma da tecnologia, das suas promessas e soluções milagrosas para as enfermidades humanas cedo teve reflexo na literatura. A *Utopia* de Thomas More é uma das primeiras tentativas de descrever uma solução racional, política e arquitectónica que conseguisse formatar o humano de forma a viver da melhor maneira possível. Mas depressa a sombra desse milagre surgiu. A primeira das anti-utopias tecnológicas está bem vincada nas ilhas voadoras de Laputa, uma das delirantes *Viagens de Gulliver*, de Swift, onde todo o racionalismo da tentativa de encontrar soluções matemáticas para tudo redonda num inútil ridículo que não arranja maneira de encontrar aplicação prática para essas ideias. Outras novelas acerca do fantasma científico ensombraram sempre as tentativas da tecnologia em mostrar-se útil para o humano. Desde o seminal *Frankenstein* de Mary Shelley, passando pelo *Admirável Mundo Novo* de Huxley e fazendo uma viagem por todos os contos de ficção científica que se escreveram no século XX, a tecnologia e os seus produtos sempre se mostraram como algo que substitui e desumaniza. Algo não humano que, numa tentativa de controlo da realidade acaba por controlá-la, tirando o humano da equação da existência.

A tecnologia apresentou desde sempre um problema a quem a utiliza. Os saltos evolutivos e a solução que os meios tecnológicos apresentavam à humanidade não se limitavam a apresentar possibilidades de realização de desejos impossíveis, curas para enfermidades, limitações do próprio humano, quer se apresentassem sob a forma do seu frágil corpo, das suas lentas vias de comunicação ou da sua rede social, limitada por pressupostos físicos, geográficos ou hierárquicos. Cada salto tecnológico dava novas possibilidades, novos horizontes. A cada momento parecia que o momento anterior da humanidade se tornava obsoleto, e também cada definição da natureza do humano e,

consequentemente, os seus pressupostos. A evolução tecnológica, enquanto esteve sob a alçada do controlo humano, nunca apresentou grandes problemas. Sempre foi vista como um instrumento útil, produto natural da evolução humana. Consideramos aqui tecnologia desde a simples linguagem que permitiu os humanos comunicar entre si até às estradas, veículos, instrumentos agrícolas, armas, e tudo o mais que, manufacturado ou fabricado pelo humano, servia de extensão à sua evolução e interacção com o ambiente e outros humanos que o rodeiam. Neste sentido a tecnologia sempre foi o meio através do qual o homem compreendeu, reinventou e aferiu a natureza. Da sua e do mundo que o rodeia. A tecnologia sempre foi, portanto, produtora de conhecimento, do conhecimento do próprio humano:

“O termo técnica deriva do grego *techikón*. Isto designa o que pertence à *techné*. Este termo tem, desde o começo da língua grega, a mesma significação que *epistémé* – quer dizer, velar sobre uma coisa, compreendê-la. *Techné* quer dizer: conhecer-se em qualquer coisa. (...) *Techné*: conhecer-se no acto de produzir.”(Heidegger, 1964:21)

Assim a tecnologia não é algo posterior ao humano, não é algo que o tenha substituído. É algo de tão humano quanto o polegar oponível ou o andar erecto em duas pernas. A descoberta do fogo é o seu feito tecnológico maior, tragicamente descrito pelo mito de Prometeu, numa parábola em que o desejo de compreender nunca esteve tão próximo do desejo de controlar o mundo. Para a humanidade, compreensão é controlo e a tecnologia é a forma última de conhecimento.

Heidegger foi um autor que chamou a atenção em especial para o perigo desta ilusão de controlo. A tecnologia enquanto produtora de conhecimento cresceu exponencialmente ao ponto de estar num limiar, não de extensão (instrumento humano), mas de uma ruptura com esta natureza, arriscando-se a criar uma outra natureza, que sub-repticiamente pode estar a substituir a humana. Podemos estar aqui à beira de um pós-humanismo, onde a tecnologia de controlo criada pelo Homem acaba por controlar o próprio humano. Bruce Mazlish (1995: *online*¹⁸) faz um levantamento deste receio no imaginário humano através da literatura e demonstra que esta questão não é nova. A questão da natureza humana coloca-se numa comparação com o animal e os seus processos de automatismo. O medo deste automatismo inteligente, não humano e não

¹⁸

<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-2/text/mazlish.html>

orgânico, em que o controlo escapava da tranquila superioridade humana, traduz-se num sentimento de estranheza perante as consequências de determinadas tecnologias

Não é necessário chegar ao conceito de cibernética para os monstros do controlo autónomo surgirem nos horizontes das preocupações. Foucault analisou primeiramente um dispositivo de vigia e poder através das prisões do fim do século XIX e início do século XX, onde um instrumento panóptico vigiava sem vigiar, tornara-se um instrumento de poder e controlo sem a necessidade de uma permanente intervenção humana.

“Pois automatiza e desindividualiza o poder. Este tem o seu princípio não tanto numa pessoa quanto numa certa distribuição concentrada dos corpos, das superfícies, das luzes, dos olhares; numa aparelhagem cujos mecanismos internos produzem uma relação na qual se encontram presos os indivíduos. (...) Pouco importa conseqüentemente, quem exerce o poder. Um indivíduo qualquer, quase tomado ao acaso, pode fazer funcionar a máquina: na falta do director, sua família, os que o cercam os seus amigos, suas visitas, até seus criados. (...) O Panóptico é uma máquina maravilhosa que, a partir dos desejos mais diversos, fabrica efeitos homogêneos de poder.” (Foucault, 1975: 167)

No dispositivo panóptico analisado por Foucault vemos o primeiro fantasma de um controlo desumano, um pedaço de tecnologia que, sem a acção humana, altera o comportamento do Homem sem a acção directa deste.

No entanto, é especificamente com o advento da cibernética como ciência que a questão do controlo e da criação de dispositivos que visam substituir, melhorar, estender o corpo físico e social da humanidade, que se começa a admitir uma extensão viável para o humano. Nada que as tecnologias anteriores não pretendessem, mas a cibernética parte de um pressuposto de controlo e autonomia que antes não se colocava. Desde as primeiras experiências de inteligência artificial de Turing até ao ciberespaço, a humanidade viu-se, nos últimos 50 anos, rodeada pelo início de uma ideia de cibercultura, onde a possibilidade de uma natureza alternativa criada através de tecnologia augurava nas suas sombras a ideia de um pós-humanismo. Uma situação onde se viam alterados os paradigmas da natureza humana. Um momento onde o antigo humano tenha sido substituído por próteses, dispositivos outros, nascidos de uma segunda natureza que absorvia a primeira. A principal alteração, a da velocidade da informação

Cibercultura é um conceito relativamente novo que tem a sua origem no prefixo *cyber*, controlo em grego. A noção da tecnologia como controlo que começa nas primeiras experiências cibernéticas abre todo um novo horizonte humano. Nos anos 50 do século XX com Weiner e o teste de Turing, a admitir uma inteligência artificial enquanto algo mensurável e não apenas um conceito ou uma ideia, a humanidade, ainda de um modo primordial, abre os seus horizontes para uma solução de controlo que iria abarcar todas as áreas da humanidade (LaFontaine, 2004: 24). Wiener lança a primeira possibilidade da ultrapassagem dos limites biológicos do controlo com a introdução do conceito do “ser informacional” em oposição ao comportamental. Este princípio define que a retroacção entre o indivíduo e o seu ambiente deixe de estar limitada por qualquer fronteira biológica ou subjectiva e que assim o ser informacional tem um alcance muito mais universal que o ser comportamental (LaFontaine, 2004: 30).

Mesmo não alcançando o ideal dos primeiros teóricos da cibernética, onde se pretendia que verdadeiras máquinas autónomas dotadas de inteligência artificial tomassem a pouco e pouco o lugar dos humanos, é na contemporaneidade, nomeadamente na era da informação, que outras tecnologias de controlo ocupam o modo como a realidade se nos apresenta no dia-a-dia e com ela interagimos. A pouco e pouco todas as extensões e próteses que tomariam o lugar do corpo e da sociedade humana foram englobadas progressivamente no quotidiano, criando um contexto que, apesar de autónomo, automatizado, quase independente da acção humana não se pode separar da humanidade. Faz neste momento parte dela. Sem se saber como, deu-se o que se pode achar descrito nas palavras de Haraway:

“Communications technologies and biotechnologies are the crucial tools recrafting our bodies. These tools embody and enforce new social relations for women world-wide (...)The 'New Industrial Revolution' is producing a new world-wide working class, as well as new sexualities and ethnicities.” (Haraway, 1991: 161- 166)

Neste sentido têm sido as tecnologias de comunicação a transformar o tecido social e corporal da humanidade. Se é mais difícil assumir que tecnologias médicas e militares, por serem usadas apenas em contextos específicos, possam alterar paradigmas de natureza, já o quotidiano e o modo como interagimos com os outros no dia-a-dia se torna mais susceptível a ser absorvido pela tecnologia, de tal sorte que não conseguimos perceber essa alteração. Aquilo que parecia natural no humano, sem necessidade de

ajuda externa automatizada, passou a englobar naturalmente, essa realidade autónoma e ao mesmo tempo tão humana quanto o falar.

De repente os paradigmas de interacção social ou simplesmente as trocas de capital, dinheiro, cultura, o que seja, passaram a funcionar num espaço virtual. Passámos a depender das CMC para interagir da forma que antes se interagia. Se não, vejamos:

“Technical artifacts help to make an information theoretic view a part of everyday life. From ATMs to the Internet, from the morphing programs used in Terminator 2 to the sophisticated visualization programs used to guide microsurgeries, information is increasingly perceived as interpenetrating material forms. Especially for users who may not know the material process involved, the impression is creating that pattern is predominant over presence. From here it is a small step to perceiving information as more mobile, more important, more essential than material forms. When this impression becomes part of your cultural mindset, you have entered the condition of virtuality.
(Hayles, 1999:9)

As tecnologias de informação, nomeadamente as CMC, entraram lenta mas exponencialmente na realidade quotidiana da humanidade (pelo menos dentro da parte da humanidade que as adoptou como meio fundamental de comunicação e partilha, especialmente as sociedades info-incluídas, se pudermos usar aqui a expressão em oposição a info-excluídas, sem acesso global e quotidiano a um terminal de computador) de tal sorte que praticamente hoje em dia todo o capital de informação é negociado através das CMC. Horizonte indispensável para essa troca é o ciberespaço.

Acabou por ser uma consequência desta inclusão tecnológica, que, virtualmente, todas as formas de sociabilidade humana transitassem para o ciberespaço. O capital de informação que está em causa nas trocas sociais viu-se de repente potenciado pela velocidade e natureza peculiar do ciberespaço, onde se viu libertado das limitações físicas e hierárquicas. Marshall McLuhan foi talvez o autor que teve uma visão mais completa do impacto das tecnologias, nomeadamente das tecnologias da linguagem e da informação. As alterações que as estradas, a imprensa e a electricidade impuseram à humanidade foram as que mais impacto nos princípios humanos tiveram. Esse receio global da tecnologia como processo de controlo do humano está baseado no pressuposto de que a humanidade perderá o controlo da sua natureza. O medo da época do indivíduo

embebido na tecnologia, uma espécie de pesadelo “Borg” da série *Star Trek*, absorvido no colectivo. O que pretendo mostrar aqui é que a tecnologia aplicada que resulta no ciberespaço, especificamente como o novo domínio de interacção das comunidades humanas, potencia o indivíduo enquanto parte da rede em vez de o diluir completamente na rede, em oposição a pertencer a uma comunidade no mundo real.

Foram os meios de comunicação que introduziram as mais radicais alterações na humanidade. Foi a velocidade da interacção, comunicação e troca de informação que mais ajudou aos saltos evolutivos de alguns pressupostos das sociedades humanas. E isso acontece mesmo através meios mais rudimentares de comunicação que a humanidade inventou e passou a utilizar no seu dia-a-dia a ponto de lhe alterar os hábitos mais insuspeitos. Por exemplo, foi através das estradas por onde foi possível passar a transaccionar mais depressa víveres e informação – que no caso mais primordial, se transmitia em papel através da escrita – que estas alterações de velocidade trouxeram consequências necessárias e irreversíveis. Gerou uma “transformação nos grupos sociais e uma formação de novas comunidades” (McLuhan, 1964: 104).

As comunidades centradas geograficamente passaram por uma ruptura de dentro para fora. Essa ruptura não as destruiu mas alterou o centro gravítico para cada um dos seus membros individuais, que deixaram de sentir a atracção central de um mínimo denominador comum, que os forçava a um só sítio, quer pelo peso geográfico, quer por um ponto de interesse agregador. “A velocidade eléctrica cria centros por toda a parte. Com isso deixaram de existir periferias neste planeta” (McLuhan 1964: 105).

McLuhan reporta-se à anulação do conceito de periferia geográfica, referindo aqui essencialmente às vias de comunicação e à aproximação das pessoas através do telefone e do telégrafo. Interessa reter no entanto o impacto dessa alteração explosiva, ou, neste caso, implosiva: “...uma implosão instantânea e uma inter-fusão do espaço e das funções. A nossa civilização, especializada e fragmentada, com a sua estrutura centro-periferia, está subitamente a passar por uma nova e instantânea remontagem das suas mecanizadas partes num todo orgânico. Este é o novo mundo da aldeia global” (McLuhan, 1964: 106)

A aldeia global de McLuhan, interligada por estradas, vias rápidas, linhas de comboio e rotas aéreas, assim como linhas de telefone e telégrafo, faxes, televisão e o

primórdio da Internet, não era no entanto ainda, embora já com todos os pressupostos, a aldeia global da *Web* e do ciberespaço. É com o advento desta seminal ferramenta que os pressupostos previstos por McLuhan se puderam efectivar. É na transição para o espaço cibernético que achamos a maior implosão social do indivíduo. Enquanto seres comunicantes, pegando na definição de “ser informacional” de Wiener, este processo de transição para o ciberespaço opera uma transformação nunca antes sentida.

2.1. Ciberespaço.

O ciberespaço é o conceito fundamental onde iremos basear a análise da comunidade metálica *online*. Pela sua especificidade, este novo espaço que se abriu à humanidade veio alterar o modo como o humano se comporta e interage. É no ciberespaço que grande parte das comunidades existentes, assim como novas comunidades que lá se criam, passa também a interagir e a comunicar. Os seus membros tornam-se utilizadores e frequentadores deste “espaço”, num híbrido da sua presença real com a sua nova presença virtual.

O conceito que surge inicialmente na obra *Neuromancer*, do autor de ficção científica William Gibson, normalmente é usado para identificar um mundo alternativo que não necessita de uma estrutura física corpórea para existir e para se existir nele. É, originalmente no livro, o lugar onde se experimenta a descorporização (*desembodiment*).

“He'd operated on an almost permanent adrenaline high, a byproduct of youth and proficiency, jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the con sensual hallucination that was the matrix.” (Gibson, 1984:11-12)

Composto pelo prefixo de origem grega, *cyber* (controlo) e espaço, hoje generalizou-se no senso comum com a expressão que descreve o mundo da Internet, muitas vezes confundindo-se as duas expressões.

Actualmente podemos considerar o ciberespaço o conjunto de infra-estruturas onde se processam todas as comunicações mediadas por computador, cuja estrutura física se pode encontrar nas máquinas, servidores e ligações que sustentam essa

informação e que cria um outro espaço onde identidades, edifícios e informação pode existir e ser acedidos em todo o lado sem que a distância, gravidade e outras leis do mundo físico tenham influência nessa realidade. A noção de espaço virtual permitiu criar um conceito de espaço infinito, controlável, com dimensões além das físicas. Uma espécie de matriz e mundo utópico que onde a tecnologia vai evoluindo de forma a criar novas formas deste “espaço”.

Permite um leque de possibilidades vasto, de novos modos de interacção, informação. Por tal o ciberespaço é um mundo que existe aqui como futuro, como esperança e expectativa. A sua realização constantemente depende de novas tecnologias que ainda não existem que permitirão sempre um acesso a novos e variados mundos. Numa extensa análise, que iremos usar para definir melhor o conceito, Richard Coyne, no seu livro *Designing Information Technology in the Postmodern Age From Method to Metaphor* faz a pergunta fundamental. Afinal, “onde no mundo fica o ciberespaço?” (Coyne, 1996: 147)

Numa série de conceitos e analogias Coyne analisa o conceito de forma a apercebermo-nos melhor da sua estrutura. Por exemplo, por “Mundo” do ciberespaço, Coyne entende a totalidade de objectos físicos que o compõem: *hardware*, cablagens, caixas, telefones, terminais, etc., para não fugir à significação básica do conceito “Mundo” físico como conjunto de objectos. Entende também “Mundo” no sentido de uma “comunidade e suas práticas”, assim como se entende um “Mundo Académico” ou um “Mundo do Desporto”, pois assim, como estes, o “Mundo Cibernético” ou ciberespaço, também corresponde a uma comunidade com uma série de práticas e ambiente muito próprias. É também um mundo como um domínio que responde a determinadas leis, como é o caso do Mundo da Geometria Euclidiana, prova lógica ou na literatura. Mundos onde se jogam possibilidades específicas permitidas pelas leis e condições que os regem. De tal forma que para se qualificar como mundo não é necessário que exista (esteja aí) agora. Pode existir no futuro (como possibilidade), bastando que estejam dadas as condições de possibilidade específicas de cada um desses mundos. Permite um leque de possibilidades vasto, de novos modos de interacção, informação. Por tal o ciberespaço é um mundo que existe aqui como futuro, como esperança e expectativa. A sua realização constantemente depende de novas tecnologias que ainda não existem que permitirão sempre um acesso a novos e variados mundos.

Do sufixo “espaço”, primeiro, entende a essa noção como um subconjunto do mundo, Coyne vê o ciberespaço como um subconjunto do mundo com um estado inicial onde da combinação das suas possibilidades pode sair algo de novo e distinto, assim como a linguagem formal é um subconjunto de palavras que se podem combinar para muitos significados.

Em segundo lugar vê-o como espaço no sentido em que é mensurável e coordenável, assim como o espaço físico, onde se podem medir distâncias relativamente a um ponto e quantificá-las numericamente em coordenadas. No ciberespaço medem-se os números de “nós” que determinado pacote de informação atravessa antes de chegar de um terminal ao outro, assim como os objectos no espaço físico podem ser medidos em números de unidades métricas de distância e velocidade¹⁹.

Em terceiro lugar, o ciberespaço contém e restringe a interacção humana, assim como o espaço físico. Como as portas, escadas, passagens, caminhos e contextos do espaço físico guiam a interacção humana com ele, o mesmo se passa com os “sítios” do ciberespaço onde o humano interage. Coyne refere um curioso apontamento de Merowitz (Coyne, 1995: 156) onde este compara o constrangimento do comportamento humano em diferentes espaços²⁰. Assim como um empregado de mesa se comporta de maneira diferente, estando nos bastidores (cozinha) ou no palco principal (sala do restaurante), o humano comporta-se de maneira diferente no ciberespaço estando nos bastidores (num *chat* privado) ou no palco principal (grupo de discussão da uma cadeira de mestrado da faculdade). De certo modo, um indivíduo comporta-se numa determinada comunidade no ciberespaço de maneira diferente do que se comporta apenas a ler e comentar notícias ou a partilhar informação profissional. O ciberespaço também condiciona o humano do mesmo modo que o espaço real e os contextos em que está inserido condicionam o indivíduo.

Finalmente, espaço como espaço cartesiano, dimensional. Algo que pode ser representado em informação visual, espaço de possibilidades: mensurável, quantificável

¹⁹ “If physical space can be represented with three-dimensional coordinates, then this information can be stored, manipulated, and transformed by compute rand displayed, using monitors” (Coyne, 1995: 156)

²⁰ “Behaviour patterns are intimately connected with space. People behave in a similar manner with electronic media (...)” (Idem, *ibidem*)

numericamente, permite e restringe actividades sociais e reproduz o espaço físico. Coyne analisa também espaço como lugar, considerando aqui lugar como diferente de espaço, sendo que espaço é em si homogêneo e indiferenciado, ou seja, condição de possibilidade. O lugar é uma “entidade qualitativa”, é onde se constroem as memórias. O “lugar” é onde algo acontece²¹. É no entanto um lugar que desafia as noções tradicionais de lugar. É um lugar totalmente acessível. O Ciberespaço é “todos os lugares”; sendo todos os lugares então é também lugar nenhum. Qualquer lado é acessível de qualquer lugar. Deste modo podemos dizer que este é um lugar social e cognitivo e não um lugar geográfico. É um sítio sem espaço. O mundo da imaginação. Coyne refere como esta última noção pode ter desenvolvido um sentimento de “sem-abrigo” (*homelessness*) do ciberespaço (Coyne, 1995: 157).

O advento do ciberespaço produziu duas correntes de pensamento. Aqueles que viram o fenómeno da Comunicação Mediada por Computador (CMC) como a tradução das liberdades individuais, informação livre, independência e o ultrapassar da informação “um-para-muitos” para um tipo de informação “muitos-para-muitos”, um paradigma informático de democracia, onde todos passariam a fazer parte de uma comunidade livre, não manipulada. Outros que perceberam que precisamente por este ser um espaço neutro, condição de possibilidade, pura mediação e um ambiente de pura informação, ele é, pelo contrário, um mundo muito mais manipulável, controlável e passível de ser “desenhado” (*designed*) do que o mundo real e as suas limitações físicas. No mundo real existem pressupostos e leis para amenizar os efeitos do incontrollável e toda a acção está limitada pelas limitações físicas. O ciberespaço, como pura condição de possibilidade, tem esta peculiar capacidade de poder ser criado de raiz, com regras próprias, totalmente manipulável, embora esta também limitado por essas regras próprias, como é o caso do código a adoptar, assim como leis que regem o ciberespaço.²²

²¹ A place is where one comes from, where one is known, and knows others, where one is at home.” (Coyne, 1995: 157)

²² Lawrence Lessig levanta este problema no seu texto “The Code”, acerca das leis a adoptar para o ciberespaço. A informação pura e reduzível a código e virtualmente acessível a todos não pode ser abrangida pelas leis do mundo físico. Isso não significa que não tenha que ser regulada. Aliás, Lessig alerta mesmo para a possibilidade de o ciberespaço, livre de regulamentação, tornar-se ele próprio puro controlo e assim poder ser usado para outras finalidades que não aquelas para que foi originalmente

Por isto o ciberespaço está em “planeamento constante”. Coyne usa também a metáfora do “ritual” para descrever os pressupostos e comportamentos deste planeamento. Um ritual onde uma “cultura partilhada é criada, modificada e transformada”, não num simples processo de troca de informação e influência, mas estando já dentro de um sistema de “crenças partilhadas”, onde se ultrapassa a simples recolha de informação e se vive de uma forma “dramática”. Vive-se já esse ritual.

Esta vivência é trazida para as comunidades virtuais que se criaram com o advento da Internet.

2.2. As Comunidades Virtuais.

O advento da tecnologia veio alterar hábitos, comportamentos, velocidades, modos de estar e comunicar, de partilhar e até de existir, no sentido etimológico da palavra, o modo como nos manifestamos²³. Uma das formas mais básicas da manifestação humana, portanto da sua existência, é a da comunidade. Logo, não é estranho que o uso da tecnologia como extensão dessa existência humana se reflita no ser comunitário.

Como já afirmei em capítulos anteriores, para os efeitos deste trabalho, vou balizar o que está em causa, o conceito de comunidade, apenas na etimologia da palavra “comunidade”, como um grupo de indivíduos que partilha algo de “comum”. Desde um sentido mais lato (uma mesma terra onde um grupo de indivíduos habita) ao sentido mais estrito (um conjunto de indivíduos que partilha o interesse por cachimbos), o natural para o homem social é que se sinta integrado, reconhecendo nos seus semelhantes o mesmo interesse ou pelo menos a mesma geografia ou paisagem que todos os dias partilham, como por exemplo o *heavy metal* e a sua comunidade como está presente em Portugal.

Sendo quase uma inevitabilidade social, as comunidades, culturais, ideológicas ou desportivas sempre fizeram parte do mundo humano. Não é estranho portanto que,

criado (Lessig, 2005:4) Questões da propriedade intelectual surgem como das mais complexas a serem “codificadas” para se adaptarem a uma nova realidade que não pode ser traduzida nas leis existentes.

²³ Do Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa de José Pedro Machado: Existir: «Do latim *ex(s)istere*, 'sair de, elevar-se de; nascer, provir de, manifestar-se, mostrar-se'».

com o surgimento das novas tecnologias e novos *media* e com o surgimento de algo como o ciberespaço, onde a sociedade passou a trabalhar, divertir-se e socializar, tenham começado a surgir neste novo local também comunidades. Aliás, segundo Pierre Lévy, a criação de comunidades é um dos três princípios que “orientaram o crescimento inicial do ciberespaço” (Lévy, 1998:127)

Assim como a velocidade eléctrica de McLuhan veio trazer um novo horizonte na comunicação humana, a Internet (o passo seguinte da velocidade eléctrica) veio alterar de novo o paradigma. Manuel Castells faz um analogia semelhante com o surgimento da Internet.

“A comunicação consciente (a linguagem humana) é o que determina a especificidade biológica da espécie humana. Como a actividade humana está baseada na comunicação e a Internet transforma o modo como comunicamos, as nossas vidas vê-se profundamente afectadas por esta nova tecnologia de comunicação. Por outro lado, ao utilizarmos a Internet para múltiplas tarefas, vamos transformando-a. Desta interacção surge um novo modelo sócio-técnico” (Castells, 2001: 19)

Assim como qualquer outra tecnologia que estenda, substitua ou melhore o humano, as comunidades que surgem no ciberespaço não escapam aos “medos” e reticências habituais. Neste caso a preocupação inicial estava em que o facto de a interacção entre os membros de determinada comunidade se passar a dar em frente a um terminal de computador acabasse com a interacção tradicional e fragmentasse as comunidades. A noção de comunidade virtual como “mundo em segunda mão” (Mills, 1959) apresentado por Benschop (Benschop, 1998, consultado *online*²⁴), apresenta a experientiação da vida através de uma tecnologia desumanizada, colocando a pessoa acorrentada a um terminal de computador em vez da intimidade do contacto humano (Benschop, 1998). Esta ideia parte do pressuposto de uma substituição de uma realidade por outra melhorada e onde se passaria a viver. Rheingold (1998) pergunta mesmo,

“‘What is the matter with these people?’ is a question that many people ask when they first learn about MUDding. ‘Don’t they have lives?’ This is the most

²⁴ Cf. <http://www.sociosite.org/network.php#SECONDHAND>. O autor refere-se ao livro de C. Wright Mill, *The Social Imaginations* de 1959

serious question that emerges from the early history of the medium – is this a dangerous form of addiction?” (Rheingold, 1998:Online²⁵)

Surge a questão pelo facto de as primeiras comunidades *online* terem surgido em mundos de fantasia construídos, aproveitando a estrutura de condição de possibilidade quase infinita do ciberespaço. As MUD (Multi User Dungeons) eram habitadas por centenas de *personae* virtuais que criavam comunidades alternativas do nada, numa alteração das identidades dos utilizadores que Rheingold assume como sendo similar às transformações efectuadas pelos meios de comunicação de que McLuhan fala (Rheingold, 1998). No entanto, estas comunidades seminais, acessíveis apenas a quem tinha um computador, eram vistas precisamente como formas de retirar as pessoas das suas comunidades, levando-as para dentro de um outro mundo. Castells (2001: 141) acrescenta que inicialmente “a Internet foi acusada de gradualmente incitar as pessoas a viver as suas próprias fantasias *online* e fugir do mundo real, numa cultura cada vez mais dominada pelo mundo real”. Em parte este pressuposto é formado a partir da ideia pré-concebida típica do cibernauta *nerd* agarrado ao seu terminal, em oposição à “comunidade harmoniosa” (*Idem, ibidem*).

À medida que a tecnologia se torna mais acessível e através da utilização gradual e mais *user-friendly* e acessível a leigos e mais conhecida, logo menos assustadora, é a própria comunidade *offline* a adoptar a tecnologia como instrumento. As comunidades virtuais apresentam-se como resultado do uso desta tecnologia como uma ferramenta de socialização. Como qualquer tecnologia, a Internet revela-se fundamentalmente instrumental, contrariando para já um eventual “medo”, causado pela análise pessimista de Heidegger, de um domínio da tecnologia, que segundo ele é também um instrumento útil. (Heidegger, 1964:18) Se novos paradigmas comunicacionais conseguem trazer uma nova natureza nas relações já existentes, não será demais admitir que as novas formas de comunicação trouxeram às comunidades tradicionais formas completamente novas de viver esses interesses comuns, mas não as substituindo completamente. São instrumentos para viver esses interesses. Estão “estritamente relacionadas com o trabalho, a família e a vida quotidiana” (Castells, 2001: 147).

Regressemos a como as comunidades anteriores às CMC partilhavam os seus interesses e como é que a Internet veio alterar os paradigmas de comunicação dessas

²⁵

Cf. <http://www.rheingold.com/vc/book/5.html>

comunidades. A comunidade tradicional é caracterizada por um sentimento de proximidade, de irmandade, de comunhão física (Benschop, 1998) à volta do interesse. Se for uma comunidade local, a proximidade geográfica e a identificação da terra e das gentes faz aproximar as gentes que dela partilham. Se for uma comunidade de interesses musicais, é a audição e partilha dessa música que faz com que as pessoas se juntem. Habitualmente as comunidades tradicionais vão sendo construídas lentamente e vão-se consolidando em camadas através da interacção mais ou menos intermitente dos sujeitos que delas fazem parte, seja a encontrarem-se todos os dias na mesma rua ou a irem ao mesmo bar ouvir o mais recente álbum de determinado estilo ou encontrando-se nos concertos.

Como é feita então essa transição? Como é que as comunidades tradicionais passam para o mundo do ciberespaço? Passam elas a ser comunidades virtuais ao passarem a existir na Internet? Começemos por ver o que se entende por comunidade virtual. Chamo em primeiro lugar a definição clássica de Howard Rheingold:

“Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.” (Rheingold, 1998: online²⁶)

Agregações sociais que se estendem por tempo suficiente. Falta reforçar na definição de Rheingold a ideia de comunidade, ou seja, a razão pela qual essas pessoas se agregam, isto porque para haver comunidade tem de haver algo comum. Se não teríamos de considerar qualquer reunião espontânea de pessoas num dado momento na Internet uma comunidade. De contrário, mais do que o tempo suficiente e o sentimento humano suficiente, terá de haver algum comum o suficiente para que se criem laços comunitários.

Por exemplo, o grupo de pessoas que se junta arbitrariamente para discutir uma determinada notícia do *Público Online*, embora possa fazer parte de uma qualquer comunidade, não está a exercer essa “comuna” na interactividade que estão a ter ao comentar uns com os outros determinada notícia. Será necessário que, como Rheingold afirma, haja uma continuidade na presença habitual nos comentários do *Público Online*

²⁶

Cf. <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>

para que haja uma agregação social que mantenha a discussão o tempo suficiente para se formar uma comunidade. O que não acontece no *site* do *Público*, nem é ferramenta para isso. Uma notícia efémera não dura o suficiente para que crie uma comunidade a partir da agregação de pessoas à volta dela. Mas o assunto dessa notícia, sim, poderá criar uma comunidade porque ultrapassa a contingência dos encontros casuais na página do *Público*. Assim, se esse interesse se prolongar e encontrar um espaço próprio, então teremos uma comunidade criada.

Para o que se pretende aqui, uma análise de uma comunidade pré-existente que migrou para o ciberespaço, temos de encontrar uma definição mais abrangente para o conceito de “comunidade virtual”. Completo a definição atrás citada com a definição de Pierre Lévy, dada no seu livro *Cibercultura*:

“Uma comunidade virtual é construída sobre uma afinidade de interesses, de conhecimentos, sobre projectos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente da proximidade geográfica e das filiações institucionais” (Lévy, 1998: 127)

Chegamos, através de Pierre Lévy, ao assunto da migração das comunidades para o ciberespaço, que passa em grande parte pelo desaparecimento das limitações e fronteiras tradicionais dos limites geográficos, físicos, institucionais ou padrões sociais.

Esse interesse comum, ao ser trazido para as novas formas de comunicação, acarreta também o passar a responder perante outros pressupostos (imediatez, velocidade, acesso) que no mundo físico se viam limitados pela sua contingência. As novas ferramentas e este novo espaço virtual trazem um outro tipo de liberdade que não existia no mundo físico. A materialização de determinada comunidade de interesses é potenciada por estas ferramentas. Em última análise a continuidade das comunidades *offline* é assegurada *online* pela potenciação da troca de informação e conteúdos que são comuns a essa mesma comunidade. E isso é feito *online*.

Ou seja, nas comunidades virtuais, embora continue a depender-se de um princípio de continuidade, como defende a observação de Rheingold, o encontro e a criação da comunidade dá-se de forma muito mais espontânea e imediata. A forma de encontro das comunidades, que pré-CMC se dava num período de tempo mais alargado, tornava a formação de laços comunitários mais espaçada temporalmente. A consolidação tinha um ritmo cronológico próprio, dependendo de muitas contingências.

Neste modo, o encontro é realizado a espaços e depende de uma circunstância espaço-temporal, sendo que o sentimento de pertença é apenas fortificado nas contingências de cada um desses encontros. A comunidade tradicional é uma comunidade de encontros físicos. Ao criar-se um local extra-geográfico onde passou a ser possível o “encontro”, isso transformou completamente o pressuposto da criação de comunidades: “a proximidade geográfica perdeu a sua proeminência na constituição das relações sociais” (Castells, 2001:)

O que as CMC vieram trazer foi uma alteração de paradigma no sentimento de pertença, acima de tudo no sentimento de como se executa essa pertença. Se não vejamos:

“The combination of computer and telecommunication technologies has paved the way for a revolutionary compression of time and space. The acceleration of time and the contraction of space have created completely new possibilities for personal interaction and direct communication. Many forms of social interaction and communication can be mediated by computers which are connected to Internet. Computer-mediated communication (CMC) seems to make the traditional condition of co presence obsolete: personal relations and networks of social relations do not necessarily presuppose physical presence in one place anymore.”

(Benschop, 1998: online)²⁷

Há então esta alteração fundamental que se vai reflectir necessariamente no modo de vivência da comunidade. Significa isto que, como Benschop afirma, o conceito de co-presença ficou obsoleto? Ou seja, esta nova forma de criar ou potenciar comunidades de interesse embebeu de tal forma os indivíduos no ciberespaço que o princípio agregador da comunidade deixa de ser o encontro físico? Não chego a esse ponto radical. As comunidades tradicionais não se tornaram obsoletas nem o encontro tradicional no mundo físico desapareceu ou se tornou desnecessário. Mas a sua presença no ciberespaço e a sua migração para uma presença virtual veio adicionar uma dimensão nova que, para além de ser uma extensão do que já existia, veio também alterar alguns dos pressupostos das comunidades tradicionais. E de um modo positivo.

A dimensão da liberdade verifica-se também na não necessidade de ter de haver um encontro físico para efectivar comunidades. A comunidade passou a estar

²⁷

Cf. <http://www.sociosite.org/network.php#NETWORKS>

permanentemente em rede (na *Web*). Um conjunto de nós interligados, como diz Castells, que já existiam mas que ganharam uma nova vida ao converterem-se em redes de informação (Castells, 2007). A comunidade metálica, ao surgir no gosto comum pelo mesmo tipo de música, está dependente da existência de informação para se efectivar. Quer-se saber o que estou a ouvir, quem produz o que oiço, onde posso ir ouvir mais do mesmo autor, o que posso saber mais acerca do que estou a ouvir, etc. Tudo isto forma também essa comunidade de interesse.

Outra característica das comunidades é a de existirem *em rede*. O que é comum interliga-se. Os interesses são partilhados por uma série de indivíduos que usam qualquer forma de comunicação para executar essa partilha, apenas oral ou centrada num meio qualquer. No entanto essa é uma rede rígida. Um jornal comunitário, por exemplo, ou um boletim, é produzido num ponto qualquer geográfico e tem um processo de distribuição que se espalha lentamente.

A leitura e a resposta, as reacções e a partilha de informação são dadas através dos pontos das redes mas muitas vezes unidireccionalmente. Antes das CMC a partilha permitida pelo encontro entre muitos membros era apenas dada na presença fixa. Encontros temáticos, concertos, tertúlias, em que as pessoas tinham de se deslocar a um sítio, encontrar-se, estar juntos a partilhar informações e interesses e depois regressar às suas vidas.

“Durante largos séculos as trocas comunicacionais foram em grande medida condicionadas pela estruturação do espaço físico, estando a cadeia de relações sociais reflectida na vizinhança de um local.” (Antunes, Castro e Mealha 2001: 2)

Ao libertar-se do espaço físico e ao permitir que os pontos da rede permanecessem permanentemente num sítio acessível e em permanente contacto com os outros pontos da rede, as comunidades presentes no ciberespaço ganharam uma maior dimensão de liberdade e flexibilidade.

“Constata-se que os novos espaços de interacção contribuíram sobremaneira para a multiplicação do número, diversidade e velocidade dos contactos desencadeados, possibilitando, através de novos meios, a manutenção de relações entre indivíduos que já se conhecem do espaço físico, e o estabelecimento de

ligações, mais ou menos fortes, com indivíduos até então exteriores ao círculo de relacionamentos do sujeito.” (Antunes, Castro e Mealha 2001: 8)

Finalmente destaco a noção de espaço de *liberdade individual* que também podemos encontrar nas comunidades virtuais. Para além de libertas das limitações físicas, elas caracterizam-se pelo seguinte:

“No entanto estas comunidades baseiam-se em duas características culturais partilhadas de grande importância. A primeira é o valor da comunicação horizontal e livre. A actividade das comunidades virtuais é o perfeito exemplo da prática da liberdade de expressão a nível global, numa era dominada por grandes grupos mediáticos e burocracias governamentais de exercício de controlo. (...) O Segundo valor partilhado, surgido das comunidades virtuais é aquilo que eu chamo de conectividade auto dirigida, ou seja, a capacidade de qualquer pessoa para encontrar o seu próprio destino na rede e, se não o encontrar, para criar e publicar a sua própria informação, suscitando assim a criação de uma nova rede.” (Castells, 2001: 76)

Podemos dizer que a migração do real para o virtual fez com que as comunidades preexistentes ganhassem uma dimensão em partilha, socialização e consolidação que a sua simples continuidade no mundo real nunca conseguiria. Ao contrário do fantasma que inicialmente o advento da Internet veio trazer, ao anunciar o fim das relações sociais tal qual nós as conhecíamos, o que a presença do mundo real no mundo virtual veio fazer foi consolidar a sua presença social. A comunidade metálica é o exemplo disso mesmo.

O fã de *heavy metal*, ao invés de se tornar apenas o operador de um avatar num “mundo em segunda mão” à procura de algo que não encontra no mundo *offline*, passou isso sim a encontrar no mundo virtual do ciberespaço uma ferramenta para potenciar a troca de informação, capital social, conteúdos que primariamente fazem dele um fã de *heavy metal* no mundo real mas que, limitado pelas estruturas de partilha a que estava confinado, não poderia afirmar-se parte de uma comunidade global. Assim como as primeiras comunidades virtuais que Castells e Rheingold nos apresentam se confinavam a um número de pessoas que se reuniam *online* para criar novas comunidades, novos mundos alternativos, também uma outra forma de socialização, com as evoluções tecnológicas o acesso ao ciberespaço depressa passou a ser feito de forma mais aberta e

democrática, abrindo-se às comunidades que viam este “mundo” de forma desconfiada. Percebemos que ao invés de criar novos mundos para substituir este, o ciberespaço pode ser uma nova ferramenta, um novo lugar onde as comunidades *offline* podem passar a existir de forma permanente, não estando a continuidade fora do ciberespaço limitada aos escassos recursos fora dela. É uma ferramenta, uma prótese que estende o corpo social, mas que não o substitui.

3. O METAL ONLINE.

Não se sabe exactamente onde se iniciou a comunidade metálica na Internet. Podemos dizer que, a partir do primeiro momento que um fã de *heavy metal* se *logou* na rede e escreveu a palavra *heavy metal* numa página, num qualquer *bulletin board* ou criou um canal de IRC com a palavra *heavy metal*, o *metal* estava na rede. No segundo seguinte em que um outro metaleiro colocou a palavra *heavy metal* numa caixa de busca, referindo-se à música e não à tabela periódica, procurou essa referência, a encontrou e contactou o autor dessa palavra, estavam criadas as bases da comunidade metálica *online*. Quase que necessariamente, os primórdios das comunidades *online* estão nos *bulletin boards* e nos canais de IRC. Pela troca de ideias, mensagens, ligações e discussão em grupo, que diferencia o simples contacto um-para-um que é feito através de *e-mail*. O que se dá neste caso é que uma comunidade que antes estava presa a uma série de limitações físicas e sociais, que era vista como apenas uma outra subcultura que se tinha formado em oposição à cultura *mainstream*, passou agora a estar presente em pé de igualdade com todas as outras subculturas, incluindo a cultura *mainstream*.

A Internet veio tornar as fronteiras entre o *mainstream* e o *alternative stream* muito mais difusas. O processo de acesso é o mesmo, deixou de haver limitações ou pressupostos físicos e sociais. O princípio é que, a partir do momento em que há acesso à rede um metaleiro está no mesmo pé que um fã de Shakira. Ambos têm *MySpace* ou fóruns de discussão e ambos obtêm música e informação do mesmo modo.

Em comparação, o acesso às últimas notícias acerca de Madonna em 1992 era imediato, bastando para isso abrir um qualquer jornal *mainstream*, ouvir um programa de rádio em horário nobre ou ver num programa de televisão. Para saber as últimas dos Brutal Truth alguém teria de ter TV por satélite para poder ver o Headbangersball na MTV, gravar e distribuir pela rede de amigos, comprar a *Kerrang* numa casa da especialidade ou ser assinante de uma qualquer *zine* obscura subscrita numa loja de discos ou num concerto.

Hoje em dia o mesmo movimento de procura no Google demora os mesmo 0,30 segundos para “*Madonna latest news*” como para “*Necrophagist latest news*”. A dimensão da primeira apenas se vê no número de resultados, 22.000.000 para Madonna, enquanto os Necrophagist se limitam a uns modestos 25.000. No entanto esta

quantidade é apenas sintomática da importância popular de cada um destes exemplos e não afecta a questão da simplicidade de acesso. Até porque para quem procura bastarão dois ou três resultados de cada um para que se tenha imediatamente o acesso ao mais recente e importante de cada um, pelo que 25.000 ou 22.000.000 são irrelevantes para quem procura informação útil e imediata.

Hoje os números são apenas sintomáticos quando antes condicionavam a disponibilização do acesso. Exemplo simples: se há mais pessoas a comprar álbuns de Madonna faz mais sentido do ponto de vista editorial dar atenção às últimas notícias de Madonna em páginas de jornais nacionais. Hoje em dia os principais pontos de acesso à informação são iguais para todos. O *Facebook* é a principal rede social do momento com cerca de 500 milhões de utilizadores. Praticamente todas as bandas, músicos, estilos musicais têm uma página oficial ou oficiosa no *Facebook*, desde a banda mais obscura até às maiores estrelas. A página em português de *Heavy Metal* do *Facebook* tem 1.353.534 “likes”, Rihanna tem 5.618.268, mas os Metallica salvam a honra do convento, batendo a sensual estrela *pop* com uns simpáticos 6.455.049 “likes”. Estes números deixam de contar em matéria de acesso aos conteúdos. Quanto muito contarão para algum patrocinador mas não para o essencial do acesso do utilizador comum que é o obter a informação que pretende. A informação acerca da comunidade metaleira é hoje tão acessível quanto a informação acerca da de Madonna, Rihanna ou até ranchos folclóricos.

Relativamente à maior ferramenta de agregação de informação, onde virtualmente toda a informação acerca de bandas de *metal* de todo o mundo, a maior referência do ciberespaço é o (mais que conhecido entre a comunidade) *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*²⁸, um *site* onde toda a gente pode acrescentar uma banda ao arquivo, fazendo desta plataforma colaborativa a maior base de dados conhecida acerca de todas as bandas de *metal*, com qualquer forma de registo editado, álbum, *demo-tape*, CD de demonstração, etc., que existiu ou existe. Seria virtualmente impossível, através das estruturas de comunicação existentes há 26 anos, saber ou sequer aproximar ao certo qual o número de bandas, estilos, álbuns, músicos existentes. O *Metal Archives* agrega

²⁸ <http://www.metal-archives.com/> Este site é um misto de *wiki*, onde a informação é mais ou menos livremente inserida pelos utilizadores registados, e de fórum de discussão. O *Examiner online* considerou-o “mais completo, actualizado e útil” dos *sites* relacionados com o *metal*. (Cf. <http://www.examiner.com/metal-music-in-minneapolis/website-feature-the-encyclopaedia-metallum>)

um conjunto de informação onde participam desde os fãs aos próprios membros de bandas que, à medida que se vão adicionando bandas e informação relativa, podem corrigir e acrescentar mudanças, novidades e alterações. Se antes o *mainstream* apenas deixava escapar informação acerca de Iron Maiden ou Metallica enquanto bandas de *heavy metal* e numa *fanzine* independente havia espaço apenas para referir 20 ou 30 bandas, numa simples busca pela página de estatísticas do *Metal Archives* ficamos a saber que nesta base de dados feita por fãs e bandas existem, à data de 17 de Agosto de 2010, 74.734 bandas aprovadas²⁹ com 174.476 álbuns e demos e 1.222.644 músicas. Em cada página de cada banda existe informação acerca dos membros e discografia, assim como ligações para páginas relevantes, seja artigos na *Wikipedia*, para o *MySpace* da banda ou qualquer entrevista a um dos membros. Esta informação é viva, dinâmica e parte directamente da colaboração dos utilizadores. O *Metal Archives* tem um fórum com 170.594 membros activos. Não existirão apenas 170.594 fãs de *heavy metal* no mundo mas dificilmente os 1.353.534 fãs do estilo no *Facebook* ignorarão a existência destas fundamentais ferramentas para a comunidade. Para termos uma visão mais esclarecedora acerca de como funciona a comunidade metálica *online*, viramo-nos para a realidade portuguesa.

3.1 Os Fóruns de *Metal* Nacionais.

Hoje em dia, a maior comunidade *online* acerca de *heavy metal* em Portugal está sediada no fórum de discussão *Metal Underground* (www.metalunderground.org), tem cerca de 7.000 membros registados (7.076 às 15:34 do dia 17 de Agosto de 2010), dos quais cerca de 1.500 se ligaram na semana anterior e 2.000 no mês anterior. Nos outros fóruns com actividade regular temos no *Portugal Metal* (<http://www.metalportugal.net/forum.htm>) 1.896 utilizadores registados, na *Irmandade Metálica* (<http://irmandademetalica.pt.vu/>) 535 utilizadores³⁰ e n'A *Forja* (<http://www.aforja.org/forum/index.php>) 188. O fórum *Metal Underground* iniciou-se

²⁹ Todas as referências respondem a um critério que as cabimenta no universo *metal* ou não. Esse critério está aberto a discussão através de um conjunto de regras publicado aqui: <http://www.metal-archives.com/board/viewtopic.php?t=64985>

³⁰ A Irmandade Metálica estava alojada num servidor que deu problemas, pelo que teve de mudar de alojamento. À data do encerramento do alojamento anterior o fórum Irmandade Metálica alojado em <http://irmandademetal.17forumer.com/index.php> tinha 1.176 utilizadores registados; na altura, destes quatro fóruns era o segundo com mais utilizadores. A transição não recuperou esse número.

precisamente em 2003³¹. Em Maio desse ano, um grupo de quatro amigos decidiu criar um fórum na plataforma de fóruns gratuita PHP, onde os membros da comunidade se pudessem juntar e falar acerca daquilo que os unia: o *heavy metal*. Começou por ser apenas mais um fórum de discussão, tendo como origem o grupo *metal_underground* da PTNET (servidor nacional de IRC), ponto de encontro originário de muitas outras comunidades.

“A iniciativa partiu do Jó e tomou forma em finais de 2002. Na altura já havia muitos fãs de *heavy metal* a frequentar a Internet mas faltava um espaço de encontro *online* onde as pessoas pudessem juntar-se e promover o Metal em Portugal. Ou melhor, os espaços que existiam estavam a definhar.”³²

A evolução foi fluindo naturalmente. Amigos de amigos iam-se juntando, novos tópicos foram criados, novos utilizadores, músicos, jornalistas, todos membros das comunidades, foram permanecendo.

No primeiro dia registaram-se três pessoas. Ao fim de seis anos de existência o fórum sediado no domínio *www.metalunderground.org* é a maior comunidade metálica portuguesa na Internet. Este aumento exponencial³³ deve-se, segundo os administradores do fórum, a

“Essencialmente o ‘vox populi’ em todas as suas formas, o Google e mais recentemente comunidades como o *MySpace*. Cremos também que a esse crescimento não será alheio todo o trabalho constante de reorganização do fórum, de forma a torná-lo uma fonte de informação cada vez mais prática, acessível e completa... a maioria das notícias (e rumores) tendem portanto a chegar primeiro aqui que à maioria dos restantes veículos.”³⁴

Ao todo foram criados cerca de 11.000 registos, embora a maioria tenha sido apagada por uma razão ou outra: utilizadores inactivos, *spammers*, etc. Conta com uma média de 850 utilizadores diferentes a fazer pelo menos um *login* no fórum por semana e estão permanentemente *online* e ao mesmo tempo cerca de 60 pessoas. No total (até ao dia 17 de Agosto de 2010) foram criados 634.297 *posts* em 14.787 tópicos. À data de 23

³¹ cf. <http://www.metalunderground.org/viewtopic.php?f=2&t=20728>

³² *Idem.*

³³ cf. Tabela da evolução de utilizadores registados no *Metalunderground.org* no anexo 5.

³⁴ cf. <http://www.metalunderground.org/viewtopic.php?f=2&t=20728>

de Julho de 2010, 859 utilizadores tinham feito *login* na semana anterior; desses, 467 fizeram 1.406 *posts*. Em 30 dias 1.406 utilizadores diferentes ligaram-se, sendo que 857 fizeram 10.346 *posts*.

O fórum conheceu o seu pico de actividade no dia 27 de Junho de 2007, na véspera do concerto de Metallica no festival Super Bock Super Rock, quando estiveram *online* simultaneamente 398 utilizadores, número suficiente para encher um pequeno recinto de concertos. Esse número foi ultrapassado às 00:03 de 13 de Dezembro de 2009, quando 503 pessoas estiveram simultaneamente *online* no URL <http://www.metalunderground.org>. Este pico deveu-se provavelmente à referência ao fórum, feita pela concorrente e utilizadora do fórum, Diana Piedade, assumidamente fã de *metal*, no programa de televisão Ídolos, em directo na SIC, na emissão dessa noite.

Toda a actividade de contagem de *posts* e *login* é relativa a utilizadores registados que entram com nome de utilizador e palavra passe. Aqui não estão contabilizadas as visitas (excepto no pico de utilizadores) e as consultas de utilizadores não registados mas que usam o fórum como ferramenta, pois é permitida a visualização dos tópicos e a consulta dos arquivos, apenas não é permitida a adição de comentários ou novos tópicos.

3.2. Os *netaleiros*.

Num inquérito por nós conduzido entre 4 de Abril e 2 de Agosto entre os utilizadores dos fóruns *Metal Underground*, *A Forja* e a *Irmandade Metálica*, conseguiram-se obter 100 respostas (mais ou menos 10% do total de utilizadores regulares no espaço de um mês)³⁵. As questões incidiam essencialmente acerca da regularidade com que os fãs de *metal* que acedem à Internet usam ferramentas do género dos fóruns supramencionados para saberem, participarem e discutirem acerca deste estilo musical e de como essas novas tecnologias os afectaram enquanto pertencentes a esta comunidade.

Das 100 respostas dadas neste inquérito podemos verificar que a grande maioria (58%) de quem usa estes fóruns e respondeu a este inquérito tem entre os 20 e os 30

³⁵

cf. <http://sites.google.com/site/metalnarede/ferramentas> Resumo das respostas no anexo 6

anos (entre 20 e 25, 36%, entre 26 e 30, 22%. Apenas 17% têm entre 15 e 19 anos e 25% têm mais de 31 anos). São essencialmente utilizadores da Internet há mais de 5 anos (48% são utilizadores entre 5 e 10 anos e 36% usam há mais de dez anos, pelo que podemos considerar que na sua maioria, os utilizadores destes fóruns são habituais e experientes. Como não podia deixar de ser, provêm na sua grande maioria de Lisboa e Vale do Tejo (43%) e Grande Porto e Litoral Norte (31%), o que se explica mais pela demografia do país do que pelo facto de a grande maioria dos metaleiros provir destas zonas.

São também na sua maioria ouvintes de *metal* há mais de 10 anos (57%) pelo que a sua pertença ao mundo do *metal* pode encontrar um caminho cronológico paralelo com a sua existência cibernética. É no entanto ainda no mundo *offline* que o contacto com o *heavy metal* se dá para a maioria dos utilizadores que responderam a este inquérito. 63% afirmam que a primeira vez que ouviram *metal* foi através de um CD ou cassete de um amigo. 28% ouviram pela primeira vez num programa de rádio e apenas 6% afirma que a primeira vez que teve contacto com este género de música foi na Internet. Claro que estes 6% são utilizadores mais novos, assim como ouvintes recentes deste estilo de música. Mesmo assim, dos utilizadores que estão na faixa etária mais baixa (entre 15 e 19 anos), a maioria começou a ouvir *metal* maioritariamente através dos meios tradicionais, sendo que apenas uma pequena percentagem se iniciou no ciberespaço.

No sentido inverso temos uma alteração de como os ouvintes de *metal* passaram a adquirir a música que ouvem. Cerca de 50% dos utilizadores que responderam a este inquérito admite que, ao longo de todo o tempo que ouve *heavy metal*, adquiriu maioritariamente as músicas que ouvem a partir de *sites* e *software* de partilha de ficheiros e redes *p2p*. Existe ainda uma percentagem que admite que compra ainda CD nas lojas ou encomenda através de lojas *online*. Dos 24% que encomendam ou compram nas lojas e dos 16% que afirmam fazer as encomendas pela Internet, podemos verificar que são na sua maioria utilizadores dos 26 anos para cima. Mas se somarmos os 16% de utilizadores que admitem usar a Internet para comprar os CD, é seguro afirmar que, com 66%, a Internet passou a dominar a forma como os ouvintes de *metal* adquirem a sua música, independentemente de ser de forma legal ou ilegal.

Foi curiosamente com uma banda de *metal* que se deu o primeiro grande conflito entre os utilizadores de redes *p2p*, de partilha de ficheiros, e as bandas e as editoras. O “Caso Napster” teve como grandes protagonistas uma das maiores bandas de *metal* de todos os tempos, os Metallica³⁶, quando descobriram que todo o seu catálogo estaria disponível para *download* na popular rede de partilha de ficheiros³⁷. Várias acções judiciais foram impostas a cerca de 335.435 utilizadores do Napster, colocando o baterista Lars Ulrich no centro das atenções como o inimigo n.º 1 a abater, visto ter sido ele a entregar a lista desses utilizadores pessoalmente. Estava a guerra aberta aos fãs, colocando assim a outrora amada banda de *metal* do lado de lá da barricada e fazendo com que muitos dos fãs passassem a ver os Metallica como apenas mais uma banda de grandes editoras, interessada apenas em fazer dinheiro. Pouco mais que nada resultou dessa acção legal e esse momento fatídico da luta das editoras contra a partilha de ficheiros é hoje vista como o início do fim da indústria discográfica como a conhecíamos³⁸.

Quando falamos em informação e notícias acerca do mundo do *metal* também podemos ver que a grande maioria dos utilizadores que responderam a este inquérito utiliza os fóruns e os *sites* oficiais das bandas para saber as últimas novidades. Vemos que os que responderam ao inquérito têm como principal fonte onde adquirem maioritariamente as notícias acerca do mundo do *metal* neste momento os fóruns especializados, tais como o *Metal Underground* ou o fórum do *Metal Archives*, (80% responderam a esta hipótese) logo seguido dos *MySpace* oficiais das bandas (64%) e estando em terceiro lugar os *media* oficiais, tais como a *Kerrang*, a *Terrorizer* e outra imprensa do género (55%). Isto dá-se essencialmente porque os fóruns são uma espécie de nó central agregador de informação onde todas as notícias recolhidas na imprensa especializada e sítios oficiais das bandas podem ser aglomerados para acesso imediato.

³⁶ Com mais de 100 milhões de álbuns vendidos em todo o mundo, os Metallica são o grupo de *metal* que mais vendeu, se não contarmos com as bandas seminais Led Zeppelin e Deep Purple, que existem há mais tempo que os *thrashers* de S. Francisco e que na origem não se poderiam considerar *metal* tal como o compreendemos cronologicamente. Cf. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_music_artists

³⁷ cf. http://en.wikipedia.org/wiki/Metallica#Napster_controversy_.282000.E2.80.932001.29 (consultado a 3 de Agosto 2010).

³⁸ cf. <http://www.rollingstone.com.br/secoes/novas/noticias/2274/> (consultado a 3 de Agosto 2010).

O utilizador habitual do fórum facilmente usa o tópico dedicado às últimas notícias do *metal* para estar a par das novidades assim como compra a revista *Kerrang* ou *LOUD!* ou vai às notícias publicadas pela banda no seu *MySpace*. O utilizador “x” consulta a mais recente notícia da banda “y” e coloca a respectiva hiperligação imediatamente no tópico das notícias no fórum. Nesse momento todos os leitores desse tópico ficam imediatamente informados acerca dessa notícia, pelo que o primeiro ponto de informação foi dado através da *hiperligação* “postada” no tópico e não no sítio original. Esta partilha de informação rápida e imediata, que depressa se espalha pela comunidade, faz com que o fórum, através dos seus inúmeros utilizadores, seja um veículo muito mais célere da informação. Há-de haver sempre alguém a recolher essa informação e a colocá-la no fórum para que os outros a possam ler, de uma banda ou de outra. A rede de utilizadores está constantemente a actualizar a informação, coisa que só um utilizador não faria. A informação recolhida por apenas um utilizador que consulta um *site* de uma banda ou lê um artigo ou entrevista numa revista é limitada e estática. Num tópico de notícias toda a informação de todos os utilizadores é colocada em movimento. Para além deste fluxo múltiplo de informação destaca-se também a bidireccionalidade dos conteúdos.

Nos *media* tradicionais a informação era passada de um para muitos e quebrava em cada um desses muitos assim que era lida e assimilada. Os leitores limitavam-se a receber a informação e qualquer opinião que pudessem ter acerca de um álbum ou notícia não tinha forma de ser transmitida ou até ouvida, a não ser num próximo encontro com outro leitor que por acaso tivesse lido a mesma notícia. O correio dos leitores era uma forma de disponibilizar alguma interactividade, mas o critério era unidireccional e dependente de critérios editoriais e regularidade e período de tempo entre publicações. As CMC passaram a permitir um tipo de transmissão de informação de muitos-para-muitos e criou um novo tipo de indivíduo: o produtor/consumidor³⁹. Mesmo que o utilizador não tenha um blogue pessoal onde emita a sua opinião, a ferramenta do fórum permite que cada utilizador que coloque uma determinada quantidade de informação o faça com uma pequena observação ou comentário e em

³⁹

McLuhan e Nevitt, no livro *Take Today* (1972) admitem que a tecnologia eléctrica irá eventualmente transformar o consumidor em produtor, mesclando os dois numa só pessoa.

retorno receba um outro comentário ou outra notícia relacionada. Podemos dizer que cada pedaço de informação partilhado gera mais informação.

Este tipo de democratização na partilha de conteúdos e interesses revê-se portanto numa das alterações de paradigma que as CMC causaram, através do meio da Internet, que é “um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos para muitos em tempo escolhido e a uma escala global” (Castells, 2001):

“Esse paradigma caracteriza-se essencialmente pelo facto de no presente, nos meios de comunicação que dominam as redes, os utilizadores se assumirem não já apenas como receptores e consumidores passivos de informação, mas alternarem esse papel com o de produtores de informação, que é injectada nas redes aumentando o volume de dados que aí circula. Esta interactividade, que se traduz em fluxos bidireccionais de informação, é nova relativamente aos *media* tradicionais, e encontra-se ligada a esse outro fenómeno característico das redes que é o aparecimento de comunidades virtuais.” (Gradim, 2008)

Ao estar presente permanentemente na Internet num sítio acessível a todos, a qualquer hora, a qualquer momento, a comunidade metálica deixou de estar dependente de uma rede de comunicação alternativa, feita apenas por alguns, limitada a uma distribuição ineficaz e produção medíocre e muito pouco flexível.

Este fórum de discussão, enquanto plataforma colaborativa, trouxe a efectivação do ideal das *fanzines* e do *tape trading* mas de uma forma muito mais globalizada, permanente e efectiva.

De tal sorte que comunidade metálica não faz sentir a sua presença apenas nos fóruns. Ela está presente através de cada um dos seus membros noutras plataformas da Internet: Blogues, redes sociais, grupos nas rádios comunitárias *Last FM*, etc. Estas ferramentas são essencialmente plataformas criadas por um só indivíduo mas que se juntam a uma rede, juntam-se a outros indivíduos, às suas criações e participações e criam assim uma nova comunidade colaborativa.

Outro exemplo é que, num meio onde a imprensa especializada não abunda (revistas em suporte físico de carácter comercial distribuídas a nível nacional existe apenas uma, *LOUD!*, que ainda assim concorre com dificuldades financeiras para conseguir sair regularmente). A Revista *LOUD!* e a revista *Underworld* (esta de

distribuição gratuita mas que está neste momento suspensa), as duas publicações físicas da especialidade que ainda estão acessíveis à comunidade, marcam também presença com secções próprias no fórum, onde se discutem os assuntos publicados, juntamente com os leitores. A Internet e a nova política de plataformas colaborativas trouxeram uma lufada de ar fresco às antigas *fanzines* antes fotocopiadas e com distribuição limitada. Hoje os blogues de opinião e análise confundem-se com as *fanzines*. Embora existam ainda *fanzines* em formato electrónico (PDF), existem blogues de múltiplos participantes que se podem considerar *fanzines on-line* que eventualmente substituíram o formato para algo mais prático e imediato. As *fanzines* existiam para suprir a necessidade de informação da comunidade e o seu formato surgia das circunstâncias e limitações do acesso às notícias através dos *media* tradicionais⁴⁰.

Hoje em dia os blogues dos utilizadores estão permanentemente disponíveis e concorrem directamente com a chamada imprensa especializada. Deixou de haver uma tirania do que era dito nos *media* tradicionais, perante os quais a rede comunicativa das *zines* e do *tape trading* dos anos 80 servia apenas para fazer sobreviver a comunidade de um ostracismo e desconhecimento da restante sociedade. Para além de simples receptores de informação, os membros da comunidade metálica tornaram-se eles próprios produtores para além de consumidores. Exclusivamente em relação ao aspecto gráfico, qualidade de produção, escrita e critério de crítica, o *site* <http://www.thebr11age.com/> (*site* pessoal de análise de álbuns) ou o blogue <http://zykasylum.blogspot.com/> concorrem directamente com os *sites* da imprensa “oficial”. Os autores são utilizadores do fórum, membros já antigos e conhecidos da maioria dos restantes com tópicos específicos dedicados às suas análises. Os tópicos criados para o efeito no fórum são dos mais concorridos, fazendo a ponte entre os utilizadores, os produtores de conteúdos, a informação veiculada, produzindo assim um fluxo de informação que permanece na rede. A opinião de determinados utilizadores, que se tornaram críticos residentes e que se dão ao trabalho de escrever com

⁴⁰ “À medida que surgiam novas bandas e o volume de concertos iam aumentando apareciam também os fã-clubes. (...) Estes clubes eram pontos de encontro de eleição para trocas de informações e gravações. Todos eles tinham anexado uma publicação em formato de *fanzine*, que ia espalhando as últimas novidades em relação ao que se ia fazendo dentro e fora do país. (...) Em meados de 80 já era fácil arranjar material estrangeiro, até já havia lançamentos mais importantes que eram objecto de edição nacional, o grande mistério eram as bandas nacionais, porque a divulgação em termos radiofónicos era pouca e na televisão nula. Primeiro lia-se qualquer coisa sobre um grupo numa *fanzine* e só posteriormente é que se conseguia arranjar a muito custo um suporte sonoro.” (Jornal *Blitz*, 26-12-2000)

regularidade acerca das novidades dos interesses da comunidade, tornou-se tão importante quanto a opinião dos chamados *media* especializados.

É um exemplo que posso acrescentar ao que foi analisado por Anabela Gradim:

“Decididamente, o consumo de informação já não é o que era. A partir do momento em que a *web* inaugurou *media* verdadeiramente bidireccionais – nos quais a informação é realmente interactiva, podendo percorrer duas vias – o perfil dos consumidores de informação alterou-se, e todos, ou quase todos, no mesmo acto em que a consomem, também devolvem algo (debitam algum tipo de informação) às redes. (...) Os *media* tradicionais são alimentados por conteúdos rígidos, previamente formatados; enquanto os novos *media* suportam conteúdos participados, do tipo *work in progress*, e cujo resultado se desconhece *ab initio*. Nos *media* tradicionais existe também uma clara demarcação dos meios (a televisão é diferente da rádio, que não se confunde com o jornal...); enquanto na *web* encontramos a convergência de meios e a sua fusão em produtos de tipo multimédia.

No velho paradigma, há uma clara divisão de papéis entre emissor e receptor; no novo, encontramos a fusão das figuras do emissor/receptor/produtor de informação. Nos *old media* a credibilidade advém da autoridade e do *brand name* do *medium*; nos novos *media* a autoridade/credibilidade deriva do processo em curso, e da qualidade da “inteligência colectiva” que aí se estabelece.” (Gradim, 2008: 1137)

As bandas nacionais, quando lançam um álbum, abrem um tópico acerca disso para receber *feedback* dos utilizadores e colocam ligações das críticas da imprensa tradicional especializada juntamente com os textos que aparecem nos blogues (as novas *fanzines*) dos utilizadores “comuns” e que passaram a estar igualmente presentes. No que concerne à importância dada à opinião, e à semelhança de como o fenómeno dos blogues políticos durante as eleições dos Estados Unidos mudou o paradigma dos *media* tradicionais e produção de conteúdos noticiosos, as colaborações dos membros da comunidade deixaram de estar hierarquicamente abaixo dos *media* tradicionais, estes deixaram de estar ostracizados. Ganharam uma presença própria; tanto que a presença ou referências deste fórum na imprensa “oficial” é quase mínima, à excepção das revistas *LOUD!* e *Underworld* com as quais colabora e complementa. O seu alargamento e continuidade deve-se exclusivamente à comunidade que o construiu.

Essa realidade tornou-se uma verdadeira rede paralela que ombreia de igual para igual com os *media* tradicionais que também estão presentes na Internet. Não os substitui, nem tem ainda o impacto imediato desses *media*, mas hoje em dia, com a presença da comunidade metálica na Internet, passou a ser uma verdadeira alternativa. A comunidade habita no mesmo meio que os *media* tradicionais, usa as mesmas armas, não depende deles.

Músicos e ouvintes, produtores de eventos e espectadores, leitores e críticos, todos são nós de uma rede onde nenhum é mais importante do que o outro mas trabalham e existem todos em permanente interação. Há perfis que correspondem a músicos, jornalistas, produtores de eventos, bandas⁴¹. Todos participam de igual para igual. Não se sabe se usam cabelo comprido ou se estão vestidos de preto. Não é importante se gostam de *hip-hop*, se usam pólos da Burberrys, se defendem determinada ideologia. Houve uma minimização na hierarquização através de “postos” como a idade, a quantidade de concertos a que se ia, a discografia que se tem ou deixa de ter ou a quantidade de álbuns que já se ouviu.

Por outro lado, tópicos como “As preciosidades das vossas colecções” “Bilhetes de concertos” ou “Portugal Underground”, onde se partilham as colecções de discos antigos ou *demo tapes*, se mostram as colecções de bilhetes ou se faz a recolha das *demo tapes* que fizeram a história das edições independentes do *underground* metálico nacional dos últimos anos, permitem uma maior troca de informação e conhecimento entre utilizadores e metálicos mais novos e mais velhos, mais antigos e mais recentes, de tal forma que depressa se confundem em pé de igualdade uns com os outros no acesso à informação. Como já referimos anteriormente, o ciberespaço é um lugar onde os comportamentos humanos se mimetizam. Existe sempre alguém que “sabe” mais, escreve melhor, tem mais informações ou poder sobre o que se passa no fórum, como é o caso dos administradores ou moderadores. Mas, no que concerne ao acesso à informação, são apenas “nós” na rede informativa da comunidade.

⁴¹ Por exemplo, o fórum *Metal Underground* tem uma secção própria para a discussão da revista física *LOUD!*, cujos moderadores (o “*LOUD! staff*”, os utilizadores JCS, JMR, FMR e NVS que são os representantes oficiais, jornalistas e editores deste órgão de comunicação) criam tópicos onde apresentam os temas e a capa do mês correspondente e abrem à discussão os seus próprios textos. Cf. <http://www.metalunderground.org/viewforum.php?f=48>.

A comunidade metálica no ciberespaço passou a existir como uma rede de partilha de experiências individuais dada em conjunto. Enquanto membro da comunidade estou permanentemente *online*. O meu perfil permanece disponível para ser visitado e todas as opiniões e tópicos que criei ou respondi no fórum estão disponíveis em permanência, sem limite de acesso. Para saber que álbuns tenho, o que ando a ouvir a determinada altura, quais as minhas canções favoritas, como vivi e reagi a determinado concerto não preciso de me deslocar a determinado sítio ou esperar que um qualquer editor publique a minha impressão. Tudo isso, desde que eu decida partilhá-lo no fórum, fica permanentemente *online*. Está lá disponível para todos lerem; assim o mesmo se passa com todos os outros utilizadores:

“As comunidades virtuais têm enorme importância na instauração do paradigma que opera a fusão entre produtores e consumidores de informação, e, de entre estas, as criadas em torno de *blogs* – pois por via delas, e quase inadvertidamente, muitos utilizadores passaram a injectar conteúdos nas redes, produzindo informação que aí fica arquivada e à disposição de todos os demais.”
(Gradim, 2008: 1132)

Disto decorre que, entre todos os que responderam a este inquérito, possamos ver que, apesar de os espaços físicos continuarem, em última instância, a dominar nos sítios onde os metaleiros se reúnem, que é ainda em bares temáticos e essencialmente em concertos, a grande fatia de respostas dadas à pergunta “Enquanto metaleiro com necessidades metaleiras onde te achas mais tempo a falar, ouvir, discutir, partilhar o *metal* com outras pessoas?” esteja na opção “Essencialmente nos fóruns especializados” (75%), sendo que a maioria também respondeu “Em concertos de *metal*, pois claro” (63%). Podiam dar duas respostas de quatro possíveis, ficando para último quem tenha respondido “Em bares e discotecas especializadas” (27%) e “Na rua e café da vizinhança” (apenas 15%).

As respostas a esta questão ilustram que, pelo menos nesta amostra de utilizadores dos fóruns em questão, estas ferramentas são já a principal maneira de interacção entre a comunidade. Mostra-nos também que, ao invés do que poderia parecer a uma análise primordial das comunidades virtuais, a interacção física não foi posta de parte. A percentagem das pessoas que escolhe os concertos de *metal* como maneira fundamental de interagir com a comunidade é significativa, relativamente à opção fóruns especializados. Os concertos são ainda parte fundamental da comunidade e

essa opção faz ainda parte do ADN de ser um metaleiro. Por outro lado, mostra que a proximidade geográfica foi relegada para segundo plano, em oposição dos primeiros tempos da comunidade.

Relativamente à regularidade e abrangência da Internet como ferramenta para saber, ouvir e falar de *metal*, vemos que a maioria admite que participa activamente nos fóruns e eventualmente produz conteúdos próprios em blogues temáticos ou análises mais extensas nos “*posts*” (43%) e uma percentagem similar admite consultar regularmente os fóruns e restantes ferramentas, apenas não participa activamente (41%). Os restantes 16% indicam que consultam os fóruns apenas de vez em quando e ninguém respondeu que apenas é metaleiro fora da Internet. Quanto à importância destas ferramentas, a grande maioria admite-a pelo facto de serem ferramentas agregadoras de informação (63%). No entanto 18% admite que este tipo de ferramentas é uma estrutura fundamental da comunidade metálica. 17% admite que este tipo de *sites* é de importância relativa e apenas 2% não as considera importantes. Neste seguimento, para estes utilizadores a Internet tornou-se algo importante para este estilo musical pois permitiu alargar o acesso à informação relativa para muitas mais pessoas (78%). Apenas uma pequena percentagem acha que sem a Internet o *metal* nunca teria saído de um canto obscuro da história da música (12%), sendo que 6% acha pouco importante e 4% nada importante.

Para encerrar, à questão colocada acerca da natureza do *metal* passados dez anos (mais ou menos o período de tempo que o uso da Internet se massificou)⁴², os utilizadores sentem na sua maioria (56%) que o *metal* continua a ser um estilo agressivo e independente mas que acabou por se alargar a faixas mais *mainstream*. 20% acham que permanece rebelde e independente, 14% acham que apesar de uma sonoridade agressiva se tornou um produto de massas e 10% acham mesmo que o *metal* passou a ser um estilo igual aos outros, estando no mesmo patamar. Por fim consideram na maioria que a Internet tornou a comunidade metálica ligeiramente diferente. Alargou horizontes e deu a conhecer a sua música mas o espírito original perdeu-se. 27% ainda consideram que, apesar disso, a comunidade mantém-se igual. 8% acham que a transformação se deu para melhor, tornando-a mais livre e emancipada, e apenas 4%

⁴² Cf: <http://ict4dblog.wordpress.com/2010/09/16/global-ict-statistics-on-internet-usage-mobile-broadband-1998-2009/>

considera essa transformação negativa, para algo completamente diferente, descaracterizado e sem espírito.

No *feedback* dado por alguns utilizadores no tópico criado para o efeito desta tese⁴³, há a destacar algumas observações pertinentes:

“A Internet possibilitou uma maior aproximação inequivocamente, porque se antes conhecias as pessoas num concerto ou festival, porque metias conversa, ou porque te apresentavam xis ou ípsilon, agora só porque tens um avatar com a tua careta as pessoas reconhecem-te vão ter contigo, apresentam-se, bebem um copo, conversam, etc. A Internet apesar de impessoal, possibilitou a quem estiver disposto a isso, uma maior socialização e aproximação, em tudo, e no *metal* também.” (User Konig Lowe)

“Com a net pude alargar os horizontes e descobrir todos os géneros de *metal* mas tb me comecei a interessar por outros géneros, nomeadamente rock clássico, progressivo, alguma musica clássica, electrónica etc, pelo que não gosto de me considerar um metaleiro, apesar de 70% do que ouço ser *metal*. O MU foi portanto bastante importante na minha evolução musical, e apesar de participar pouco, venho cá quase diariamente, as vezes até mais que uma vez por dia, nem que seja só pa rir e descontrair um bocado. Se a Internet serviu para criar novos metaleiros ou criar uma divisão entre os velhos e os novos? Não sei, não conheço muito bem as coisas como eram antigamente, mas existem gajos novos que ligam muito ao material mais antigo e outros não, bem como existem gajos mais velhos que não gostam das sonoridades mais recentes e outros não. Acho que isso depende mais de cada individuo do que do grupo no geral.” (User Eusmilus)

“2º - Foi através do *Metal Underground* que passei a ter uma ideia algo geral sobre a esfera metálica internacional e especialmente nacional (algo que não teria conseguido apenas a visitar *MySpaces*). Visto na altura da minha entrada o meu programa de rádio com mais duas pessoas estar ainda em fase algo primária, foi graças a este meio de comunicação que pude fortalecer os meus conhecimentos acerca do *metal* que puderam transformar enormemente a minha prestação nesse programa.

3º - Com a secção de concertos descobri a quantidade enorme de variadas propostas que há todos os meses de experienciar bandas ao vivo e a sua permanente

43

Cf.: <http://www.metalunderground.org/viewtopic.php?f=2&t=22896>

actualização aumentou exponencialmente a minha aparição em concertos e deu-me a conhecer festivais fabulosos como o Barroselas e afins.

4º - Ao descobrir que há uma enorme quantidade de membros de bandas nacionais a deambular por aqui, consegui obter um contacto muito mais pessoal (através de PMs) com esses membros e até combinar e fazer algumas entrevistas com as bandas, que estão hoje presentes no site do meu programa de rádio.” (User Karamazov).

Da amostra possibilitada pelo inquérito e pelos testemunhos recolhidos podemos deduzir que, pelo menos dentro deste pequeno universo, uma ferramenta como o *Metal Underground* permitiu essencialmente um alargamento da informação. Permitiu também que o fã de *metal* já não necessite dos *media* tradicionais para aceder à informação e à música de que gosta, assim como permitiu que o conceito de *fanzine* permanecesse intacto, simplesmente mudando do seu estado primário para todo o potencial que as novas ferramentas permitem. A informação continua a ser amadora, feita com amor à camisola, mas agora plena e totalmente acessível na rede e com *feedback* imediato entre os utilizadores, músicos, fãs e produtores de conteúdos.

CONCLUSÃO:

A LIBERTAÇÃO DO INDIVÍDUO NA REDE.

Entre os estudos lidos para este trabalho, o que mais chama a atenção para uma eventual alteração de paradigma é aquele que nos diz que o que a Internet veio fazer foi uma potenciação da individualidade em rede (Castells 2001: 161) O facto de o acesso à comunidade se fazer a partir de um terminal neutro (PC) que tem acesso a um lugar neutro (ciberespaço, onde tudo pode potencial e virtualmente acontecer) leva a que o indivíduo que procura os seus interesses tenha mais controlo sobre a forma de acesso ao capital social que pretende. Enquanto nó na rede que se liga a outros nós na rede, o indivíduo não está dependente de pressupostos físicos para potenciar a sua pertença, os seus desejos, as suas necessidades enquanto membro de uma comunidade ou consumidor.

Como vimos, os membros da comunidade metálica portuguesa não sentem que a Internet tenha alterado substancialmente a “natureza” da comunidade. Na sua grande maioria continuam a sentir que a comunidade metálica mantém ainda os seus pressupostos originais. No entanto sentem que aquele espírito original se perdeu. Podemos verificar essa alteração na questão catorze do inquérito (ver anexo) onde a maioria dos utilizadores se vê a falar e partilhar o seu capital social *heavy metal* nos fóruns da Internet mais do que em todos os outros sítios. Embora ainda se consiga achar uma percentagem de utilizadores que essencialmente continua a viver o *heavy metal* entre a sua comunidade física, à semelhança de há 20 anos, é essencialmente na Internet que o fã de *metal* se encontra com a sua comunidade. Não esqueçamos que imediatamente a seguir encontramos o ponto de encontro dos metaleiros nos concertos. Mas este tipo de capital social não é ainda recuperável de outro modo a não ser presencialmente. Aliás, esse é um dos motes do fórum *Metal Underground* . Numa das principais secções do fórum, “Concertos & Eventos: Sem eles não poderíamos viver, por isso toca a anunciar concertos e eventos relacionados com o *metal*”⁴⁴, os utilizadores, quer sejam os promotores do evento, as bandas que irão tocar ou potenciais espectadores, podem divulgar o concerto, recolher informação, discutir expectativas e

⁴⁴

Cf. <http://www.metalunderground.org/viewforum.php?f=34>

manter, em tempo real, um contacto com a realidade do evento até ao dia do mesmo. Esta diferença para uma situação anterior à CMC centra-se essencialmente no indivíduo e na quantidade de informação que o indivíduo obtém acerca do evento em causa.

Nas análises lidas acerca da migração e relação entre comunidades *offline* e *online* há várias questões em destaque: a liberdade, o individualismo e a questão do capital social que se procura enquanto membro da comunidade, para além da efectivação de um sentimento de pertença que nunca desaparece. No texto que analisa uma comunidade lésbica de Hong Kong (Queer Sisters) e a sua plataforma *online*, Joyce Nip pergunta-se se os membros se sentiriam pertencentes à comunidade ao colocarem um grupo de discussão (*bulletin board: BB*) onde a comunidade lésbica podia ir reunir-se virtualmente e trocar experiências e sentimentos. Ao dar a liberdade aos participantes do *BB* o que aconteceu foi que, apesar de se sentirem de facto pertencentes à comunidade, um sentimento de consciência colectiva falhou em efectivar-se, em parte devido à liberdade e à falta de controlo nos conteúdos postados pelos membros da comunidade *online*. Embora se identificassem no grupo a sua individualidade acabou por vir ao de cima, fazendo pouca moça na comunidade *offline*.

“the participants on the Queer Sisters bulletin board developed a sense of solidarity with the Queer Sisters and shared among themselves a culture of opposition to the dominant order, but they fell short of harboring a collective consciousness” (Nip, 2003: *online*)

O que se procura normalmente nas comunidades *online* não difere do que se procura nas comunidades *offline*. No entanto é o indivíduo que procura uma comunidade para satisfazer um capital social que é oferecido por essa comunidade, que legitima essa procura, ao contrário de como se formavam classicamente as comunidades. No caso da comunidade metálica, a limitação espacial, a ostracização social, a criação de uma tribo alternativa à norma era parte do que estava na base da comunidade *offline*. No ciberespaço, o que move o membro de determinada comunidade passou simplesmente a ser a pertença a um grupo de pessoas que ouve determinado estilo de música.

Num momento em que os eventos de *metal* estavam “escondidos” do público a informação passava de boca em boca, através das *zines* ou nos programas de rádio específicos que estavam restringidos a horários de emissão, qualquer eventualidade,

alteração ao dia do evento, nova banda, estava limitada aos *media* tradicionais, que neste caso eram mínimos. E se falamos de um grande evento metálico como o concerto de Metallica em Alvalade, Lisboa de 1993 que, pelo facto de juntar uma turba de 60.000 fãs vestidos de negro no antigo estádio do Sporting Clube de Portugal só por si já era digno de figurar nas notícias, o que é facto é que a informação acerca do evento pouco mais seria do que o alinhamento das bandas, a hora de início e a trivial entrevista aos artistas. Por outro lado, um evento *underground* com bandas locais pouca ou nenhuma informação produzia a não ser um eventual anúncio em *fanzines* de tiragem limitada, cuja informação, após ser distribuída e assimilada, já não poderia ser alterada, ou anúncios em programas de rádio especializados, cuja frequência semanal também vedava alterações de última hora. Os fãs que se dirigiam a um evento do género estavam todos formatados pela mesma informação.

“Nos *old media* as identidades são rígidas e pré-estabelecidas; nos novos encontramos o oposto, a fluidez e fragmentação de identidades. Nos *media* tradicionais, o processo de *agenda-setting* é limitado e controlado pelas instâncias emissoras; enquanto nos novos meios o *agenda-setting* é um processo aberto, determinado pelas preocupações da massa comunicante.” (Gradim, 2008: 1137)

O que se passa por exemplo num tópico de discussão de um concerto, num fórum, que é aberto com cerca de um mês de antecedência relativamente à sua data é que a informação é actualizada segundo a segundo, em tempo real, e distribuída imediatamente através dos nós da rede, absorvida e reenviada individualmente. Cada um dos elementos desta rede partilha informação em tempo real até à data do concerto. Este fenómeno de reticularidade⁴⁵ potencia cada indivíduo na rede mais do que qualquer outro tipo de relação social.

Segundo Wellman

⁴⁵ Reticularidade, ou a qualidade daquilo que é reticular, significa a capacidade de um elemento ou um indivíduo ligar-se em rede, ao contrário de permanecer isolado. A sua origem está ligada à teoria dos grafos, iniciada pelo matemático Euler. Um grafo é uma representação de um conjunto de nós conectados por arestas que, em conjunto, formam uma rede. A principal característica que define a reticularidade é a não linearidade. De um conjunto de pontos possíveis, esses pontos estão interligados entre si por um qualquer conector sem que nenhum esteja isolado ou sem ligação a um outro ponto. Pode estar ligado directamente ou indirectamente.

“Uma rede social é um conjunto de nós [*nodes*] socialmente relevantes, ligados por uma ou mais relações. Nós, ou membros de uma rede, são as unidades que estão ligadas pelas relações cujos padrões estudamos. Estas unidades são normalmente pessoas ou organizações, mas, em princípio, quaisquer unidades que podem ser ligadas a outras unidades podem ser estudadas como nós.” (Wellman e Marin 2009: 3)

Sendo que é nos nós desta rede que se centra a produção, o movimento de informação, Castells fala de uma substituição das comunidades espaciais pelas redes (Castells, 2001: 157) mas apenas na troca ou alternativa do processo de socialização, procura de capital social e troca de informação, e não uma substituição da comunidade física por uma virtual.

Isso acontece nessa potenciação do indivíduo em rede. Não acontece que o fã de *metal* se tenha tornado um ponto egoísta, afastado da sua comunidade. Acontece que passou a ser um ponto que por um lado controla a informação que quer e a veicula através dos outros nós a que está ligado, ou seja, nós que partilham um mesmo evento, neste caso, o concerto anunciado na secção de concertos do fórum *Metal Underground*. A saber

“O individualismo em rede constitui um modelo social, não uma colecção de indivíduos isolados. Os indivíduos constroem as suas redes *online* e *offline*, sobre a base dos seus interesses, valores, afinidades e projectos.” (Castells, 2001: 161).

Significa que, no tempo que medeia entre o anúncio do concerto num tópico do fórum e o concerto em si, há todo um conjunto de informações, opiniões, interacção que se produz entre os potenciais indivíduos que irão estar presentes nesse evento, membros das bandas participantes e eventualmente os promotores que antes era impossível de acontecer.

Cada um destes elementos é um sólido nó individual que partilha através da rede os seus particulares interesses centrados num evento comum. Este tipo de socialização não veio substituir a socialização do concerto em si, veio isso sim potenciar o próprio concerto através de cada um dos seus elementos. Veio esticar a existência do evento desde uma pré-existência (enquanto evento potencial, socialização potencial), até uma pós-existência. O concerto termina mas não terminam as memórias, os sentimentos que

agora podem ser fixadas, para além dos testemunhos, através de fotografias e vídeos que são postados quase imediatamente após o *terminus* do eventos e que são a base a partir da qual o evento de eterniza na rede, em pontos de vista individuais que em rede recuperam o evento.

Isto porque cada um dos elementos que o compõem estão, num momento em que o concerto ainda não se efectivou, a antecipá-lo, discuti-lo, de um certo modo a vivenciá-lo. Neste sentido os tópicos de rescaldo são também um prolongamento desta existência do evento, através dos indivíduos que os vivenciaram, na rede formada por eles. Em cada nó desta rede comunitária o capital social prolonga-se espacial e temporalmente. No ciberespaço a reticularidade transforma a identidade do membro num nó, com múltiplas outras identidades, flexíveis e controláveis a partir de si próprio. O “eu” metálico constrói-se a partir de si no imediato em que se expande na rede com outros “eus” da mesma comunidade: indivíduos na rede comunitária.

Para utilizar uma metáfora filosófica, o utilizador, nó na rede, é uma mónada. O conceito de mónada, tal qual Gottfried Leibniz o define, significa uma substância simples que contém em si todas as suas possibilidades mas que no entanto não está aberta a outras mónadas nem tem janelas a partir das quais possam sair e entrar alguma coisa que a altere. São as partes do composto e é o composto que pode ser alterado. (Leibniz, *Monadology*: 1 -7)

Neste processo reticular em que os indivíduos fazem parte de uma rede global podemos afirmar que estas mónadas, ao construir a sua rede a partir das suas possibilidades, entram em contacto com as outras mónadas, com as outras possibilidades que se interligam. Embora isto entre em contradição com o conceito de monadologia de Leibniz, serve esta referência para tentar demonstrar que este regresso a uma individualidade social posta em conjunto através da rede leva a uma “libertação” da mónada, abre-lhe janelas que permanecem constantemente abertas a outras possibilidades, desde que ligadas em rede.

O princípio da monadologia de Leibniz tenta explicar a natureza de cada indivíduo como tendo em si já todas as possibilidades que lhe determinarão a identidade. Nenhuma mónada externa poderá alterar a sua pré-determinação, cabendo a cada mónada cumprir livremente o que lhe está destinado. No salto para o ciberespaço cada mónada cumpre-se através da ligação com outras mónadas. Cada nó efectiva-se em

rede. Todas as suas possibilidades tornam-se enquanto tal quando estão ligadas a outras possibilidades. Em última análise a minha individualidade só é possível numa comunhão em rede. Essa comunhão só é eficaz através de uma rede permanente que permita ao indivíduo agir, procurar, participar livre e imediatamente naquilo que procura. Além do mais deixa de estar preso a um só assunto.

O poder das hiperligações, ambiente multitarefa e *tabbed browsing* permitem que a cada momento que o indivíduo que esteja “logado” a discutir o último concerto de Behemoth em Corroios e ao mesmo tempo estar a ouvir uma qualquer banda obscura de *dubstep* no *MySpace*, vestido ainda com o seu fato e gravata do trabalho sem que a *persona* que está a colocar fotografias de um *crowdsurf* na segunda música do *line up* desse concerto seja menos “metaleira” do que a pessoa a fazer a acrobacia e que por acaso é o utilizador “x” que também lá esteve e agora lhe comenta a fotografia no tópico para o efeito. O indivíduo, enquanto nó na rede, liberta-se em todas as possibilidades sem que diminua a sua pertença na comunidade ou perca identidade, já que o processo de identidade deixa de estar dependente de pressupostos estéticos visuais, físicos ou geográficos.

A comunidade metálica *online* afectou a comunidade real de tal sorte que passaram as duas a ser uma só. As ferramentas *online* com as quais e a partir das quais a comunidade passou a funcionar tornaram-se uma parte fundamental sem as quais a comunidade deixou de poder funcionar da mesma maneira. A vida do viciado em jogos *online* pode voltar a ser normal se ele largar o vício, a traição deixa de existir e as relações conjugais deixam de ser afectadas quando deixa de haver encontros virtuais às escondidas. Ao deixarem o *online* a vida destas pessoas deixa de estar afectadas por ela. Elas podem curar-se do *online*. No caso da comunidade metálica, deixar o *online* implicaria as mesmas consequências de deixar de usar telemóveis. As comunicações poderiam ser perfeitamente possíveis à mesma, mas ninguém no seu perfeito juízo poderia conceber um mundo de comunicações pessoais e empresariais sem o telemóvel.

A comunidade metálica portuguesa colocou-se num ponto em que a sua execução passa essencialmente por uma qualquer ferramenta *online*. A divulgação das bandas *underground* seria virtualmente impossível sem o *MySpace*. O contacto entre membros de bandas, fãs, jornalistas, promotores e produtores voltaria anos atrás para um momento em que o *metal* era sinónimo de uma subcultura ostracizada sem qualquer

expressão musical credível, apenas um fenómeno popular, urbano e marginal que de vez em quando aparecia nas tabelas de vendas.

Por mais que os defensores do *metal old school* reclamem que a sua essência se perdeu na massificação causada pela Internet, poderão estar a esquecer essencialmente que o *metal* ganhou o seu lugar paralelo à massificação, tornando-se uma expressão musical, artística e cultural que passou a basear-se prática e unicamente na sua essência que é a música, livre do fenómeno social e subcultural a que estava preso.

O *online* não transformou radicalmente a essência da comunidade, não a anulou *offline*, mas alterou-a de forma a tornar-se mais eficaz, interligada e independente do que era quando funcionava unicamente *offline*. A internet passou a ser um instrumento essencial para a manter viva. A informação sobre concertos, álbuns, bandas, promoções está sempre na linha da frente com as ferramentas *online*. Potenciou a comunidade de forma exponencial e irreversível.

Enquanto subcultura, um grupo de indivíduos que se destaca não normativamente a partir das suas preferências comuns (Gelder, 2005:1), a comunidade metálica criou uma série de rituais e regras de convivência que permitiram destacar-se da norma. Esses rituais eram correlatos necessários da identificação do indivíduo para com a sua comunidade. Hoje em dia o indivíduo, nó na rede comunitária *online*, já não está dependente desses rituais de pertença, sendo mais heterogéneo em relação à rigidez inicial dos princípios dessa subcultura, mas ao mesmo tempo mais participante e mais activo na pertença à comunidade, no que concerne à sua essência, a música.

BIBLIOGRAFIA

- VV/AA (2005) *The Subcultures Reader*, GELDER, Ken e SARAH Thornton (orgs.) Londres e Nova Iorque, Routledge.
- AMARAL, Inês A. “A @migração para o ciberespaço: a dimensão social dos mundos virtuais” (2008) *Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*, Braga pp. 2267-2280
- ANTUNES, Maria J. e CASTRO, Eduardo A. e MEALHA, Óscar (2001) “Tecnologias da Comunicação e Informação na reconfiguração das redes de relações dos sujeitos,” <http://www.bocc.ubi.pt/pag/antunes-maria-joao-reconfiguracao-redes.pdf>, última consulta a 18/08/2010
- BENNET, Andy (1999) “Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical, taste”, *Sociology*, vol. 33, n.º 3, Agosto de 1999, Sage, pp. 599-617, Disponível online em <http://diy2.usc.edu/docs/bennett-subcultures.pdf>, última consulta a 18/08/10.
- BENSCHOP, Albert (1998) *Virtual Communities: networks of the future*, Disponível online em <http://www.sociosite.org/network.php>, Última consulta a 10/02/09
- CASTELLS, Manuel (2007) [2001] *A Galáxia Internet, Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*, 2ª Edição, Lisboa, Gulbenkian
- CHRISTE, Ian (2005) [2003] *El Sonido de la Bestia (Sound of the beast, the complete headbanging of Heavy Metal)*, Barcelona, Ediciones Robinbook.
- COYNE, Richard, (1995) *Designing Information Technology in the Postmodern Age From Method to Metaphor*, Cambridge, MA, The MIT Press.

GIBSON, William (1995) [1985] *Neuromancer*, Nova Iorque, Ace Books.

GRADIM, Anabela, (2008) “Figuras de Fusão: Comunidades Virtuais no Novo Paradigma de Comunicação Mediatizada”, in Moisés de Lemos Martins e Manuel Pinto (orgs.), *Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), pp. 1127-1139.

HARAWAY, Donna (1991) *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Nova Iorque, Routledge.

HEIDEGGER, Martin (1995) [1964] *Língua de Tradição e Língua Técnica*. Lisboa, Vega.

HAYLES, N. Katherine (1999) *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press.

KAVANAUGH, A., CARROLI, J. M., ROSSON, M. B., ZIN, T. T., e REESE, D. D. (2005). Community networks: Where offline communities meet online. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(4), artigo 3. Online: <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue4/kavanaugh.html>, última consulta a 10/02/09

LAFONTAINE, Céline (2004), *O Império Cibernético*, Lisboa, Piaget.

LEE, Junghee. and LEE Hyunjoo. (2006) “Computer Mediated Communication Network: Exploring the Linkage Between Online Community and Social Capital”, comunicação apresentada na conferencia anual da International Communication Association, Dresden International Congress Centre, Dresden, Germany, Jun 16, 2006
Online: http://www.allacademic.com/meta/p91397_index.html última consulta a 18/08/10

- LEIBNIZ, G. W. (1995) *Philosophical Writings*, Everyman, Londres
- LESSIG, Lawrence (2005) *Code 2.0*, Nova Iorque, Basic Books, Disponível *online* em <http://pdf.codev2.cc/Lessig-Codev2.pdf> última consulta a 08/09/10
- LÉVY, Pierre. (2001) [1998] *Cibercultura*, Editora 34, São Paulo
- MAZLICH, Bruce. (1995) “The Man-Machine and artificial intelligence”, *Stanford Humanities. Review*. vol. 4, n.º 2, Julho de 1995, pp. 21-45.
- McLUHAN, Marshall, (2008) [1964] *Compreender os meios de comunicação*, Lisboa, Relógio d’Água.
- MOYNIHAN , Michael e SØDERLIND, Didrik (1998) *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*, Venice, CA, Feral House.
- NIP, Joyce Y.M., (2003) “The Relationship between online and offline communities: the case of the Queer Sisters, Hong Kong Baptist University” *online* <http://mcs.sagepub.com/cgi/reprint/26/3/409>
- PETERSON, L.C, e WILSON, S. M.(2002)“The Anthropology of online communities”, *Annual Review of Anthropology*”Palo Alto, CA, pp 449-467
- RHEINGOLD, Howard, (1998) [1993] *The Virtual Community* , Addison-Wesley Publishing Company, sd. Disponível Online: <http://www.rheingold.com/vc/book/>
- SILVA, Miguel Marques da (2006) *Marginalidades Juvenis no Limiar do Século XXI: Poder, Mercado, Subversão & Conflito*, Dissertação de mestrado em Sociologia apresentada à Universidade de Évora, Évora, texto policopiado.

- STRAW, Will “Communities and Scenes in Popular music”, (1991) [2005] *The Subcultures Reader*, GELDER, Ken e SARAH Thornton (orgs.) Londres e Nova Iorque, Routledge, pp. 468-478
- TÖNNIES, Ferdinand (2001) [1871] *Community and Civil Society*, Londres, Cambridge University Press.
- WELLMAN, B. e GULIA, M. (1997) “Net Surfers don’t Ride Alone: Virtual Communities as Communities”, Department of Sociology and Center for Urban and Community studies, University of Toronto, Disponível online:
<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf>,
Última consulta a 18/08/10
- WELLMAN, B. e MARIN, A. (2009) “Social Network Analysis, 1” Department of Sociology, University of Toronto. Disponível online:
<http://homes.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/newbies/newbies.pdf>
Última consulta a 08/09/10
- WILSON, Samuel M. e PETERSON, Leighton C. (2002) “The Anthropology of Online Communities”, *Annual Review of Anthropology*, n.º 31, pp. 449-467.

ANEXOS



O concerto

SETEMBRO, Cascais. Para os amantes do «heavy-metal» foi o melhor concerto de sempre. Para os críticos que odeiam o «heavy-metal», betos, surfistas e maestro foi com certeza o dia do seu descontentamento pois pela primeira vez Portugal viu um grupo de primeiro plano, no auge da sua carreira e das suas capacidades, ao contrário dos anteriores já em fim de carreira (UFO), vivendo das glórias do passado (Rainbow), revitalizados após uma longa carreira (Whitesnake e Kiss) ou a caminho disso (Helix e Girlschool).

Terá sido para todos o melhor concerto de «heavy-metal» jamais realizado no nosso país na verdadeira acepção da palavra. Um fabuloso jogo de luzes a juntar a um enorme palco, com cenários alusivos às tradições egípcias e respectivas lendas donde se destacavam imponentes e, de cada lado do palco duas esfinges com cabeça de cão, servindo isto tudo de base à actuação (sob o olho de Hórus), dos cinco magníficos «slaves to the Power Of Death»: Bruce Dickinson (voz), Dave Murray (guitarra), Steve Harris (baixo), Nico McBrain (bateria) e Adrian Smith (guitarra).

Duas horas de música e elevado profissionalismo foram o suficiente para demonstrar todo o valor e qualidade musical deste grupo. Sem um único erro, a não ser um «feedback» (acontece a todos), os Iron Maiden executaram temas de todos os álbuns à excepção de «Killers», com destaque para o mais recente «Powerslaves». Para a história do concerto aqui fica a lista completa dos temas e por ordem de entrada em cena: «Aces High», «2 Minutes to Midnight», «Trooper», «Revelations», «Flight Of Icarus», «Rime Of The Ancient Mariner», «Losfer Words (Big'Orra)», «Powerslaves», solo de guitarra, «Number Of The Beast», «Halloweed Be The Name», «22 Acacia Avenue», «Iron Maiden» (com a entrada em cena do «simpático» Eddie), «Run To The Hills» (já em encore), «Running Free» e «Sanctuary». Foi sem dúvida um espectáculo inesquecível para os cerca de nove mil que enchiam o pavilhão. Por acaso é de admirar, numa altura em que tanto é odiado, ser o «heavy-metal» o único estilo musical capaz de mover multidões.

NAZARÉ METAL II

17 DE AGOSTO

PROCYON

OS FUINHAS

CASABLANCA

VADE RETRO

Espectáculo com boa aderência por parte do público, talvez 600 pessoas, satisfaz as perspectivas dos organizadores.

Organização que esteve bem, críticas apenas para o cumprimento dos horários. Repare-se que a primeira banda estava para começar às 9h30m e as portas só foram abertas uma hora depois.

Essa primeira banda surpreendeu por vários motivos. Os Fuinhas apresentaram 4 músicas bem tocadas e um razoável solo de guitarra. Pormenor curioso constitui o facto do baterista ser alemão e ter tocado nos Scorpions, dois meses por volta de 1978.

Seguiram-se os Vaderetro, pouco ou nada teríamos a dizer desta curriqueira banda de Hardcore de Peniche e com o som apresentado talvez só se fiquem p'las praias do litoral português.

Os terceiros em palco foram os Casablanca. Portaram-se bem mas a resposta do público foi uma desgraça, havendo até quem chamasse nomes aos membros do grupo da Amadora. Perceba-se que a maioria dos presentes era de etnia "trash". Os Casablanca tocaram bastante tempo, na maior parte, músicas do álbum estreia. Não gostámos da forma como os cinco músicos se exercitaram no palco, principalmente o guitarrista Jorge Figueira que só por si criava crises de nervos aos trashers.

A banda mais esperada pelo público presente, os Procyon, foram os que deram mais espectáculo, terminando uma actuação com dispensou comentários com "Hells Bells", original dos AC/DC.



GRAVAÇÕES WARNING!

Este é o espaço indicado para todos aqueles que não têm graça nenhuma quando dão três contos e tal por um CD ou dois por um disco de vinil. Nós também não achamos, mas se darmos por isso já conseguimos reunir uma lista com mais de 500 títulos!!! Se quiserem receber o catálogo completo enviem 100\$00 para a Warning!

Fiquem desde já a saber que as gravações ficam impeccáveis. Serão feitas em equipamento profissional Technics e só se poderão queixar de alguma demora na entrega das mesmas. Quando isto acontece é porque temos pedidos a mais ou dificuldade em arranjar o álbum pedido.

Aqui ficam os preços para vocês saberem, e já cá temos uma montanha de catálogos à espera de serem enviados. Se quiserem podem começar já a fazer os pedidos, mas obviamente acrescentem algumas alternativas.



NELSON SANTOS
R.CAP² S. MAIA, 24-R/C DT^o
ALTO DO BEXIGA
2000 SANTAREM

N
O

P

Q

R

S

No Sleep 'Til Hammerwith
-No Sleep At All
-Mat's World North
HOTEL SIX-Face Of Deceit
RUC-The Evil In Guit
HSG-Perfect Timing
-Some Yourself
HAZARD-Hair Of The Dog
-Crimson
OVERKILL-Fuck You
-Years Of Decay
DHEM-Battlecry
GHELANAT-Let There Be Rock
GZV GZV-GZV-Speak Of The Devil
-I Hate To Party (Rock On)
-Story Of A Rocker
-Back At The Rock
-The Ultimate Sin
-No Rest For The Wicked
PESTILENCE-Concepting Devils
POSSESSED-Behind The Gates
-The Eyes Of Horror
FLASHLIGHTS-Come On
POISON-Open Up & Say Ahi
PRETTY WIDE-Pretty Heads
-Red, Hot & Heavy
-Future World
PHEKROD-Phenomena I
Q5-When Your Mirror Cracks
QUEENSCRECH-Guerre
-The Warning
-Rage For God
-Operation (Random)
QUIET RIGT-Ketal Health
-Quiet Riot
RIVER X-Live Extreme Values
RUSTON WILD-Death Or Glory
RATT-Reach For The Sky
RATTSON-Long Live Rock'n'Roll
-Ritchie's Rainbow
RIVEN-Rat
ROCKY PLANT-Now And Zen
SODOM-Persecution Mania
-Agent Orange
SODOM-Persecution Mania
-Beneath The Rose
SACRED-Within The Prophecy
SKID ROW-Skid Row
SMOKE-Smoke & Leather
-Power & The Glory
-Crusader
-Innocence Is No Friend
-Rock The Nations
-Destiny

OVERKILL

Queensryche





Uma cena do concerto, onde se destacou a presença excêntrica de um enorme autômato
Musicalmente repetitivo e ensurdecedor

Iron Maiden em Cascais com espectáculo cénico

DANIEL LAM

O ESPECTÁCULO dos Iron Maiden em Cascais, decorreu como já se previa à partida. Foi um concerto bastante violento onde o potente som debitado pelos imensos amplificadores se tornou ensurdecedor. Contudo, o espectáculo não se mostrou logrado e a sua ressalva apoiou-se na excelente encenação e criatividade visual que o grupo de «heavy metal» apresentou.

Como já vem sendo costume, o início do concerto registou um ligeiro atraso que despertou a impaciência de vasto público que enchia completamente o Pavilhão de Cascais. Os americanos WASP encarregaram-se de preencher a primeira parte deste acontecimento musical. O palco ornamentado com pormenores relativamente selvagens — nomeadamente, a presença de armações metálicas fingindo jaulas — serviu para suportar e ilustrar, de forma bem vincada, toda a agressividade sonora e física desenvolvida por aquele grupo. Por entre o estridente ruído produzido pelas guitarras e o incessante

rufar da bateria, não foi possível perceber uma única palavra das letras das canções.

Após um longo intervalo para mudar e montar a sofisticada aparelhagem dos Iron Maiden, as cortinas que vedavam o palco abriram-se e foi possível vislumbrar um conjunto de adereços que emocionou a maior parte do público. Imensos jogos de luzes colocados em vários níveis que se movimentavam sobre o espaço de actuação, atribuíram grandes efeitos visuais ao espectáculo. Além disso, a utilização de um painel gigante situado ao fundo do palco, que ia mudando de imagens de acordo com o tema das músicas, contribuiu para diversificar o programa e não o deixar cair na rotina.

«Caught Somewhere in Time» foi o primeiro título que os Iron Maiden interpretaram. Novamente se instalou a rebelião entre a assistência que se mostrou bastante receptiva àquele som pesado e gritante. Com o mesmo calibre musical apresentaram outras composições do seu último álbum, tais

como «Stranger in a Stranger Land» e «Wasted Years». Foi com esta última que a banda de Bruce Dickinson conquistou, efectivamente, a devoção dos seus fãs.

Mais tarde, outra inovação surgiu no palco: uma réplica enorme do «robot» que ilustra a capa do disco, juntou-se aos cinco músicos e por ali deambulou, disparando raios «laser» vermelhos e detonando vários explosivos. Numa outra fase do espectáculo foram insuflados três balões de borracha: um deles, depois de enchido, formou a cabeça do mesmo «robot», elevando o baterista até perto das luzes; os outros dois balões tomaram a configuração das mãos do boneco, onde ficaram colocados os dois guitarristas.

Embora tenha havido três «encores» e os Iron Maiden regressado duas vezes ao palco, o concerto não se pode considerar positivo a nível musical, por se ter mostrado constantemente repetitivo. O único pormenor relevante inserido neste espectáculo diz respeito, somente, ao aspecto cénico e visual.



O LANÇA-CHAMAS é um programa radiofónico de Heavy Metal transmitido semanalmente através do canal FM da Rádio Comercial. É um programa que dispensa qualquer tipo de apresentações. Em termos comparativos, está para os Headbangers portugueses, assim como Jesus Cristo está para os Católicos.

O LANÇA-CHAMAS vai para o ar, todos os Sábados, entre as 16 e as 18 horas, mas nem sempre foi assim...

A 13 de Janeiro de 1990, a então nova grelha de programas da Rádio Comercial resolveu amputar-lhe uma hora de emissão. Tal facto, embora não tenha sido inédito na história deste lendário programa, motivou uma onda nacional de protestos, por parte dos seus fiéis ouvintes.

As cartas, reclamando a 2ª hora do LANÇA-CHAMAS, choveram às centenas, e houve mesmo quem se preocupasse em recolher 231 assinaturas exigindo 105 minutos de LANÇA-CHAMAS.

Perante tal fenómeno, a Direcção de Programas da Rádio Comercial, não hesitou em devolver ao LANÇA-CHAMAS o seu formato habitual e ideal.

Este facto, pela sua grandiosidade e importância na cena metálica nacional, não podia ter sido deixado em claro da nossa parte. Como tal, resolvemos publicar alguns extractos mais interessantes, escolhidos de entre as centenas de cartas que a Direcção de Programas da Rádio Comercial recebeu, e às quais nós tivemos acesso.

Infelizmente, e por manifesta falta de espaço, não nos é possível publicar as 231 assinaturas recolhidas pelo João Carlos Martins Mendonça da Fonseca e um grupo de fiéis ouvintes da zona de Castelo Branco.

Leiam então os extractos que se seguem, e tirem os ensinamentos que acharem convenientes.

Exmo Sr. Director de Programas da Rádio Comercial:

Não devo ser o primeiro e muito seguramente não serei o último a tomar esta atitude de vir (conscientemente) por este meio expressar o meu mais profundo desagrado, mais ainda a minha maior decepção pela atitude tomada na elaboração da nova grelha de programas, de "amputarem" um dos vossos melhores programas de sempre, como já se aprecheu, refiro-me ao "LANÇA-CHAMAS".

Pensava eu, que com erros passados teriam tirado lições úteis ao melhor caminho a seguir para se tentarem manter como a melhor (falo por mim e por muitos) Estação de Rádio portuguesa de FM. Passos para trás, como este, desejo-os eu aos meus adversários. É incompreensível como é que pessoas responsáveis possam fazer o que fizeram a todos nós que consideramos (bastante) válida esta corrente musical.

Como é que puderam fazer isso a alguém que merece de todos nós o mais incondicional apoio e apreço por tudo o que tem feito pela música em Portugal e por todos nós? Refiro-me como não podia deixar de ser ao melhor locutor / realizador / homem da Rádio portuguesa - ANTONIO SÉRGIO.

Este homem é talvez um dos vossos grandes trunfos, e agora apoiam-no desta maneira. A vossa atitude, foi tanto uma falta de respeito, como uma má jogada. Não se desculpem com as 6 novas horas do "Rock em Stock" porque isso terá sido outro erro (em minha opinião). O "cansaço" que provoca, só leva a um desinteresse por parte dos ouvintes, o que sinceramente espero que nunca aconteça. O tempo dirá quem tem razão.

Definitivamente entraram com todos os pés esquerdos possíveis na década de 90, que mais parece a de 80, lamento-o profundamente. Como apreciador incondicional da música, sempre respeitei todos os outros tipos de mesma, coisa que me parece que os responsáveis da Rádio Comercial estão a deixar de fazer.

Sempre fui um grande admirador da Comercial, não só do LANÇA-CHAMAS, mas de toda a Rádio em si, mas assim não ajudas a manter o entusiasmo. Tive esta atitude por duas razões fundamentais: uma é o facto de não concordar com a redução do horário do LANÇA-CHAMAS, e a outra é pelo facto que não me agrada mesmo nada ver a Rádio Comercial cair na vulgaridade de outras estações.

Sem ter querido faltar ao respeito, as críticas aqui feitas são somente dirigidas ao vosso trabalho e não às pessoas em si. Por essas continuo a ter o maior respeito. Penso que a opinião dos ouvintes é sempre importante. A Rádio deve ser sempre feita de dentro para fora, correcto?

Grato pelo tempo que vos tomei.

Ouvinte de FARO

16

Exmos. Senhores da Direcção de Programas da Rádio Comercial:

Grande desilusão nos causou a alteração da vossa grelha de programas, mais propriamente a efectuada no passado Sábado, dia 13 de Janeiro. Mas bastante maior foi a surpresa (também bastante desagradável), causada pela modificação do programa LANÇA-CHAMAS.

Não vimos com isto dizer, que com a entrada nos anos 90, a Rádio Comercial não necessesse também uma remodelação no seu conjunto de emissões. Até porque apoiamos esta iniciativa. O que quero dizer, e digo-o com muita mágoa, é que achamos injusto reduzir o espaço de uma emissão, ocupado por um programa como o LANÇA-CHAMAS. Não estamos aqui para apontar uma solução a este problema, mas é impossível não existir melhor resolução para tal situação.

O LANÇA-CHAMAS é um programa muito "elita", assim como o somos nós - geração de Headbangers. Defendemos os nossos ideais, temos a nossa maneira de ser.

Não somos melhores nem piores, somos diferentes. E não é lugar comum fazer uma afirmação como esta. Nós somos efectivamente diferentes.

Entendemos que, sem temer a crítica, possivelmente feita por parte do auditório, num acto de coragem, a Rádio Comercial tem tido as portas abertas a este estilo de música e de vida.

Isto é para nós muito importante, e tem um significado que, pessoalmente, nem consigo descrever. Achamos que essa atitude de utilidade da vossa parte, também não tem sido mal recompensada. Para nós, a Rádio Comercial é a nossa Rádio, é daí que escolhemos os nossos programas, as nossas notícias, as nossas noites de música.

O significado do LANÇA-CHAMAS é ainda muito maior para mim, e para qualquer outro Headbanger que se preze. O LANÇA-CHAMAS tornou-se costume, um Costume chelo de progresso, um Costume bastante positivo, sempre presente no meio Hard'n'Heavy. O LANÇA-CHAMAS é uma Assembleia onde nos sentimos estar reunidos, por onde correm notícias e ideias que nos aproximam uns dos outros. Criou-se um clima de fraternidade estupendo. Quanto mais tempo o sentimos melhor! E agora temos apenas 50 minutos...

JOÃO CARLOS MARTINS MENDONÇA DA FONSECA (CASTELO BRANCO)

(...) Porquê agora uma só hora de LANÇA-CHAMAS? Vejam lá, o programa é semanal.

É só por isto, já ouço este FM há mais ou menos 15 anos. Lembro-me do "Dois Pontos", programa óptimo da parte da manhã, com álbuns inteiros. O "Gongue" é tarde e só depois o "Rock em Stock" a substituir o "Gongue", já lá vão mais de 10 anos.

É só por isto que eu gostava que o LANÇA-CHAMAS continuasse com duas horas todos os Sábados (...).

LUÍS FILIPE MARTINS DE SÁ (28 anos - LISBOA)

(...) Estou escrevendo para vos dizer que foi um grande choque ao saber que o programa LANÇA-CHAMAS tinha mudado de horário. Mas ainda pior, foi saber que íamos ficar privados de mais uma hora deste excelente programa.

Eu ouço o LANÇA-CHAMAS sempre todos os Sábados, desde que tomei conhecimento da sua existência em Abril de 87 e desde aí, nunca deixei de perder uma única sua emissão praticamente, pois eu o considero o máximo! (Aliás, é o melhor programa da cena Hard'n'Heavy que conheço).

Gostava de vos pôr uma questão:

Apenas com uma hora de emissão por semana, como é que vai dar tempo para o LANÇA-CHAMAS divulgar as variadíssimas raridades discográficas que vão sempre surgindo em grande quantidade? E como é que pode ser que hajam por aí tantos programas musicais que passam a sua inteira existência a divulgar as mesmas músicas diariamente durante semanas e semanas a fio?

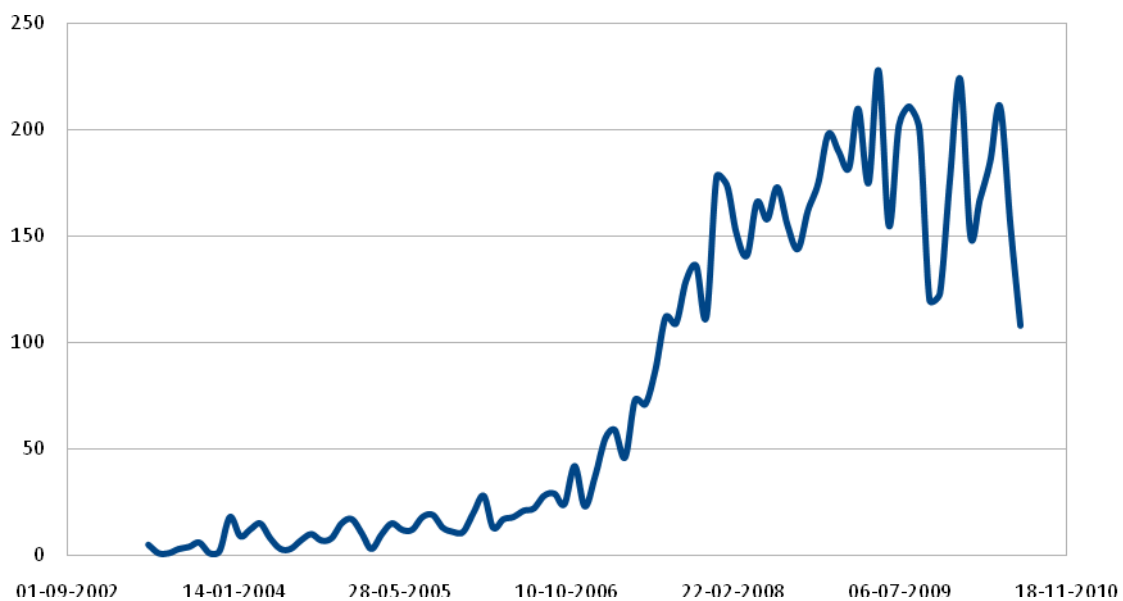
Enquanto isso, eu noto que no programa LANÇA-CHAMAS, na maioria das vezes, muitos discos são divulgados uma única só vez sem nunca mais voltarem a ser passados? Isto deve-se concerta, à falta de tempo de emissão que é muito reduzida. Ora, se duas horas semanais são pouco, o que será então só uma hora?

É por este facto que eu vos imploro, por favor, que tenham compaixão de nós (os maníacos incuráveis pelo som Heavy) e devolvam ao LANÇA-CHAMAS a hora que lhe retiraram, de forma a que o programa volte a ter as duas miseráveis horas semanais a que tinha direito. Programas 'com a classe deste, não se encontram por aí, todos os dias...

CARLA ASSIS

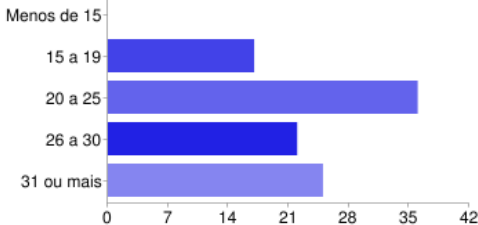
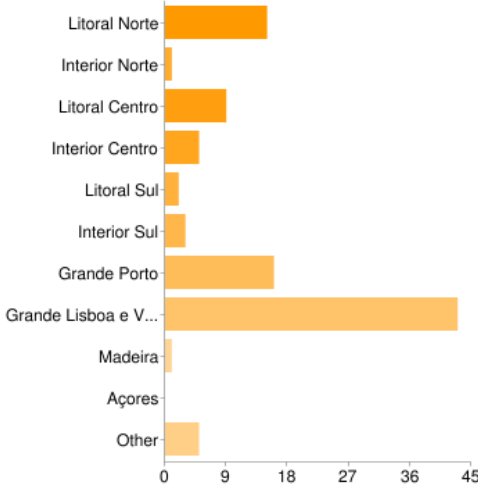
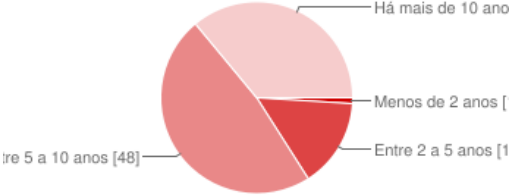
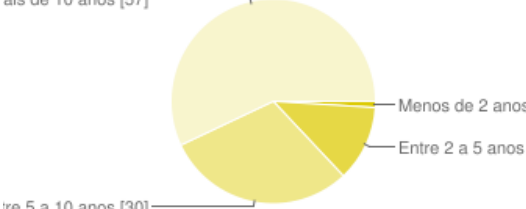
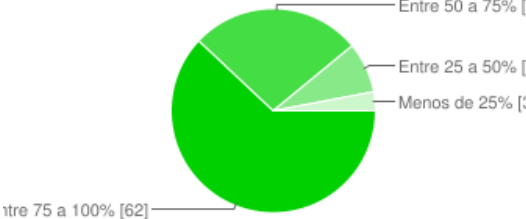
E assim foi... Duas semanas depois, lá estava o LANÇA-CHAMAS no seu horário habitual, para goáudio de todos aqueles que muito honrosamente se manifestaram à Direcção de Programas da Rádio Comercial. Estas quatro singelas cartas, resumem tudo (ou quase tudo) aquilo que os ouvintes do LANÇA-CHAMAS fizeram ouvir de sua justiça. Gratos pela participação!!!

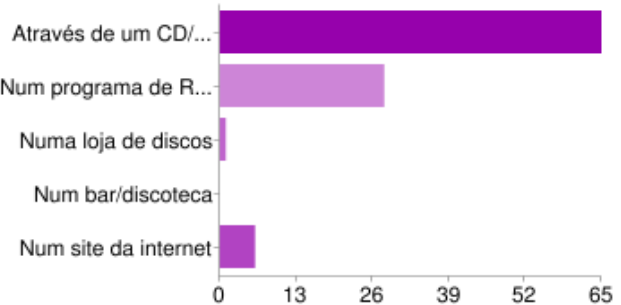
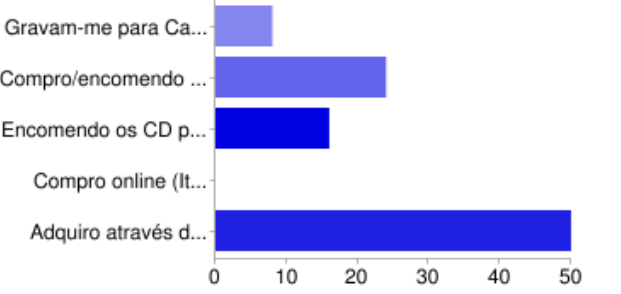
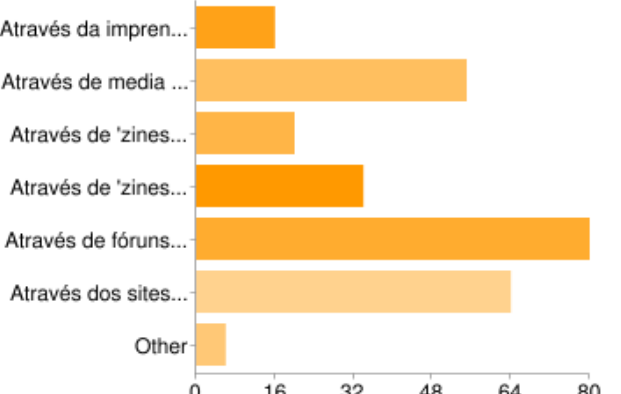
5- Tabela de crescimento do registo mensal de novos utilizadores do Metalunderground (dados disponibilizado pelos administradores do fórum)

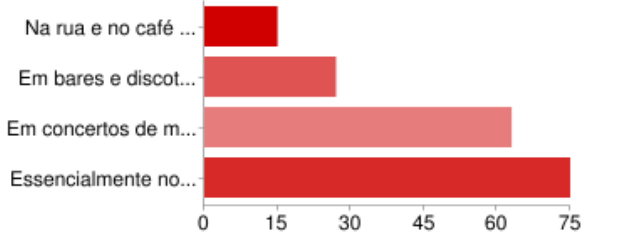
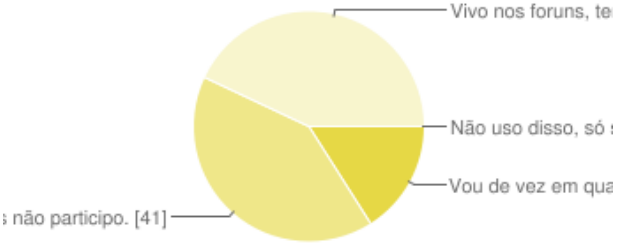
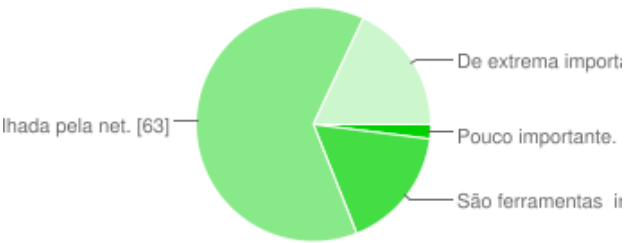


6- Resumo dos resultados do inquérito conduzido <https://sites.google.com/site/metalnarede/ferramentas>

Com a seguinte introdução: “No âmbito do Trabalho de Mestrado em Ciências da Comunicação, Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, estou a recolher alguns dados acerca da comunidade de fãs de Metal e de como ela se comporta no ciberespaço. Para tal peço que respondam a este inquérito”

<p>1. Qual a tua idade?</p> <p>Menos de 15 0 0%</p> <p>15 a 19 17 17%</p> <p>20 a 25 36 36%</p> <p>26 a 30 22 22%</p> <p>31 ou mais 25 25%</p>	
<p>2. De que zona do país és?</p> <p>Litoral Norte 15 15%</p> <p>Interior Norte 1 1%</p> <p>Litoral Centro 9 9%</p> <p>Interior Centro 5 5%</p> <p>Litoral Sul 2 2%</p> <p>Interior Sul 3 3%</p> <p>Grande Porto 16 16%</p> <p>Grande Lisboa e Vale do Tejo 43 43%</p> <p>Madeira 1 1%</p> <p>Açores 0 0%</p> <p>Other 5 5%</p>	
<p>3. Há quanto tempo és utilizador da internet?</p> <p>Menos de 2 anos 1 1%</p> <p>Entre 2 a 5 anos 15 15%</p> <p>Entre 5 a 10 anos 48 48%</p> <p>Há mais de 10 anos 36 36%</p>	
<p>4. Há quanto tempo ouves metal?</p> <p>Menos de 2 anos 1 1%</p> <p>Entre 2 a 5 anos 12 12%</p> <p>Entre 5 a 10 anos 30 30%</p> <p>Há mais de 10 anos 57 57%</p>	
<p>5. Enquanto ouvinte de música, qual a percentagem que dedicas ao estilo metal nas tuas preferências?</p> <p>entre 75 a 100% 62 62%</p> <p>Entre 50 a 75% 27 27%</p> <p>Entre 25 a 50% 8 8%</p> <p>Menos de 25% 3 3%</p>	

<p>6. Como ouviste Metal pela primeira vez?</p> <p>Através de um CD/Cassete de um amigo 65 65%</p> <p>Num programa de Rádio ou Televisão 28 28%</p> <p>Numa loja de discos 1 1%</p> <p>Num bar/discoteca 0 0%</p> <p>Num site da internet 6 6%</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fonte</th> <th>Porcentagem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Através de um CD/...</td> <td>65%</td> </tr> <tr> <td>Num programa de R...</td> <td>28%</td> </tr> <tr> <td>Numa loja de discos</td> <td>1%</td> </tr> <tr> <td>Num bar/discoteca</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Num site da internet</td> <td>6%</td> </tr> </tbody> </table>	Fonte	Porcentagem	Através de um CD/...	65%	Num programa de R...	28%	Numa loja de discos	1%	Num bar/discoteca	0%	Num site da internet	6%				
Fonte	Porcentagem																
Através de um CD/...	65%																
Num programa de R...	28%																
Numa loja de discos	1%																
Num bar/discoteca	0%																
Num site da internet	6%																
<p>7- Ao longo de todo o tempo que ouves metal onde tens adquirido maioritariamente a música que ouves?</p> <p>Gravam-me para Cassete, CD-R ou MP3 8 8%</p> <p>Compro/encomendo os CD nas lojas 24 24%</p> <p>Encomendo os CD pela internet 16 16%</p> <p>Compro online (Itunes, etc.) 0 0%</p> <p>Adquiro através de software e suites de partilha (torrents, rapidshare) 50 50%</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Método</th> <th>Porcentagem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Gravam-me para Ca...</td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>Compro/encomendo ...</td> <td>24%</td> </tr> <tr> <td>Encomendo os CD p...</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>Compro online (It...</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Adquiro através d...</td> <td>50%</td> </tr> </tbody> </table>	Método	Porcentagem	Gravam-me para Ca...	8%	Compro/encomendo ...	24%	Encomendo os CD p...	16%	Compro online (It...	0%	Adquiro através d...	50%				
Método	Porcentagem																
Gravam-me para Ca...	8%																
Compro/encomendo ...	24%																
Encomendo os CD p...	16%																
Compro online (It...	0%																
Adquiro através d...	50%																
<p>8. Ao longo de todo o tempo que ouves metal onde tens adquirido maioritariamente as notícias e novidades do mundo do metal?</p> <p>Através da imprensa "oficial" (Secções de música dos jornais, revistas, TV) 16 16%</p> <p>Através de media especializados (Kerrang, Terrorizer, Loud, programas de rádio ou TV sobre metal) 55 55%</p> <p>Através de 'zines independentes impressas 20 20%</p> <p>Através de 'zines e blogues independentes online 34 34%</p> <p>Através de fóruns especializados 80 80%</p> <p>Através dos sites e MySpace oficiais das bandas 64 64%</p> <p>Other 6 6%</p> <p><i>É possível seleccionar mais de uma caixa de verificação, pelo que as percentagens podem somar mais de 100%.</i></p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fonte</th> <th>Porcentagem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Através da impren...</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>Através de media ...</td> <td>55%</td> </tr> <tr> <td>Através de 'zines...</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Através de 'zines...</td> <td>34%</td> </tr> <tr> <td>Através de fóruns...</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>Através dos sites...</td> <td>64%</td> </tr> <tr> <td>Other</td> <td>6%</td> </tr> </tbody> </table>	Fonte	Porcentagem	Através da impren...	16%	Através de media ...	55%	Através de 'zines...	20%	Através de 'zines...	34%	Através de fóruns...	80%	Através dos sites...	64%	Other	6%
Fonte	Porcentagem																
Através da impren...	16%																
Através de media ...	55%																
Através de 'zines...	20%																
Através de 'zines...	34%																
Através de fóruns...	80%																
Através dos sites...	64%																
Other	6%																

<p>9. Enquanto metalheiro com necessidades metaleiras onde te achas mais tempo a falar, ouvir, discutir, partilhar o metal com outras pessoas.</p> <p>Na rua e no café da vizinhança. Vivo entre metaleiros. 15 15%</p> <p>Em bares e discotecas especializadas onde vou beber um copo e ouvir um som 27 27%</p> <p>Em concertos de metal pois claro 63 63%</p> <p>Essencialmente nos foruns especializados 75 75%</p> <p><i>É possível seleccionar mais de uma caixa de verificação, pelo que as percentagens podem somar mais de 100%.</i></p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Local</th> <th>Porcentagem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Na rua e no café da vizinhança</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>Em bares e discotecas especializadas</td> <td>27%</td> </tr> <tr> <td>Em concertos de metal</td> <td>63%</td> </tr> <tr> <td>Essencialmente nos foruns especializados</td> <td>75%</td> </tr> </tbody> </table>	Local	Porcentagem	Na rua e no café da vizinhança	15%	Em bares e discotecas especializadas	27%	Em concertos de metal	63%	Essencialmente nos foruns especializados	75%
Local	Porcentagem										
Na rua e no café da vizinhança	15%										
Em bares e discotecas especializadas	27%										
Em concertos de metal	63%										
Essencialmente nos foruns especializados	75%										
<p>10. Com que regularidade e abrangência usas a internet e suas ferramentas para saberes, ouvires, falares de metal?</p> <p>Não uso disso, só sou metalheiro fora da net que uso pouco ou para outras coisas. 0 0%</p> <p>Vou de vez em quando aos MySpace e sites oficiais das bandas e/ou outra imprensa especializada blogue ou forum. 16 16%</p> <p>Uso os foruns, blogues e sites regularmente para saber as novidades mas não participo. 41 41%</p> <p>Vivo nos foruns, tenho perfil activo, participo activamente e eventualmente tenho um blogue 43 43%</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Regularidade e abrangência</th> <th>Porcentagem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Não uso disso, só sou metalheiro fora da net</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Vou de vez em quando</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>Uso os foruns, blogues e sites regularmente mas não participo</td> <td>41%</td> </tr> <tr> <td>Vivo nos foruns, tenho perfil activo, participo activamente e eventualmente tenho um blogue</td> <td>43%</td> </tr> </tbody> </table>	Regularidade e abrangência	Porcentagem	Não uso disso, só sou metalheiro fora da net	0%	Vou de vez em quando	16%	Uso os foruns, blogues e sites regularmente mas não participo	41%	Vivo nos foruns, tenho perfil activo, participo activamente e eventualmente tenho um blogue	43%
Regularidade e abrangência	Porcentagem										
Não uso disso, só sou metalheiro fora da net	0%										
Vou de vez em quando	16%										
Uso os foruns, blogues e sites regularmente mas não participo	41%										
Vivo nos foruns, tenho perfil activo, participo activamente e eventualmente tenho um blogue	43%										
<p>11. Qual a importância para ti de um fórum como o Metal Underground, Irmandade Metálica, A Forja ou ferramentas como blogues de fãs, MySpace ou mesmo o Metal Archives?</p> <p>Pouco importante. É apenas um sítio onde um grupo de desconhecidos troca impressões, as bandas colocam as músicas e pouco mais. 2 2%</p> <p>São ferramentas interessantes mas de importância relativa para o metal 17 17%</p> <p>É bastante importante pois são sítios que agregam informação espalhada pela net. 63 63%</p> <p>De extrema importância. São estruturas fundamentais da comunidade metálica 18 18%</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Importância</th> <th>Porcentagem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pouco importante</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>São ferramentas interessantes mas de importância relativa</td> <td>17%</td> </tr> <tr> <td>É bastante importante</td> <td>63%</td> </tr> <tr> <td>De extrema importância</td> <td>18%</td> </tr> </tbody> </table>	Importância	Porcentagem	Pouco importante	2%	São ferramentas interessantes mas de importância relativa	17%	É bastante importante	63%	De extrema importância	18%
Importância	Porcentagem										
Pouco importante	2%										
São ferramentas interessantes mas de importância relativa	17%										
É bastante importante	63%										
De extrema importância	18%										

<p>12. Sentes que, enquanto fã de metal, nos últimos dez anos</p> <p>O metal mantém o seu carácter underground, rebelde e independente 20 20%</p> <p>Continua a música agressiva e independente de sempre mas alargou horizontes para faixas mais "mainstream" 56 56%</p> <p>Mesmo como a sonoridade agressiva e pouco comercial tornou-se um produto de massas. 14 14%</p> <p>Passou a ser um estilo igual aos outros, batendo-se de igual para igual com eles. 10 10%</p>	<p>Mesmo como a sonoridade agressiva e pouco comercial tornou-se um produto de massas. 14 14%</p> <p>Passou a ser um estilo igual aos outros, batendo-se de igual para igual com eles. 10 10%</p> <p>Continua a música agressiva e independente de sempre mas alargou horizontes para faixas mais "mainstream" 56 56%</p> <p>O metal mantém o seu carácter underground, rebelde e independente 20 20%</p>
<p>13. Quão importante achas que a internet se tornou para o metal</p> <p>Nada importante. O metal é eterno e não necessita da tecnologia 4 4%</p> <p>Pouco importante, o importante é a música e a net é apenas mais um meio de divulgação 6 6%</p> <p>Importante, permitiu alargar o acesso e informação a mais pessoas. 78 78%</p> <p>De grander importância. Sem a net o metal nunca teria saído de um canto obscuro da história da música. 12 12%</p>	<p>De grander importância. Sem a net o metal nunca teria saído de um canto obscuro da história da música. 12 12%</p> <p>Importante, permitiu alargar o acesso e informação a mais pessoas. 78 78%</p> <p>Pouco importante, o importante é a música e a net é apenas mais um meio de divulgação 6 6%</p> <p>Nada importante. O metal é eterno e não necessita da tecnologia 4 4%</p>
<p>14. Finalmente, achas que, desde o seu surgimento até aos dias de hoje a internet tornou a comunidade metálica:</p> <p>Algo completamente diferente: descaracterizada e sem espírito. 4 4%</p> <p>Ligeiramente diferente. Alargou horizontes, deu a conhecer muito mais a sua música, mas o espírito original perdeu-se naturalmente 37 37%</p> <p>Na mesma, apenas com mais acesso à informação musical, de forma mais rápida e imediata. Mas nada mudou. 29 29%</p> <p>Diferente para melhor, mais livre, liberta, unida e emancipada. 8 8%</p>	<p>Algo completamente diferente: descaracterizada e sem espírito. 4 4%</p> <p>Ligeiramente diferente. Alargou horizontes, deu a conhecer muito mais a sua música, mas o espírito original perdeu-se naturalmente 37 37%</p> <p>Na mesma, apenas com mais acesso à informação musical, de forma mais rápida e imediata. Mas nada mudou. 29 29%</p> <p>Diferente para melhor, mais livre, liberta, unida e emancipada. 8 8%</p>